

**El Juego Lúdico como Apoyo para el Trabajo en Equipo y la Integración de Curso, una
propuesta en el área de Educación física.**

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Nury Nayibe Fajardo Daza & Jorge Eliecer López Torres

Julio 2018.

Copyright © 2018 por Nury Nayibe Fajardo Daza & Jorge Eliecer López Torres. Todos los
derechos reservados.

Dedicatoria

A Dios todo poderoso por permitirnos estudiar la Especialización de **PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA**, que redondeará y enriquecerá en un mejor quehacer en nuestra labor como docente. Así mismo dedicamos éste esfuerzo a nuestras hijas ya que así en su momento sabrán algún día entender, el esfuerzo que debemos hacer para un mejor vivir, y que el tiempo dedicado para estudiar es para mostrar un ejemplo para ella y así mismo que sepan que las amamos muchísimo.

Tabla de Contenido

<i>1</i>	<i>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</i>	<i>3</i>
1.1	OBJETIVOS.....	6
1.2	JUSTIFICACION.....	7
<i>2</i>	<i>Figura 1. MAPA CONCEPTUAL</i>	<i>9</i>
2.1	JUEGO, ESENCIA DE LA CULTURA PARA EL CUERPO.....	10
2.1.1	Juego: Definiciones etimológicas	10
2.1.2	Diversidad de juegos según el entorno social	13
2.2	LUDICA Y CORPOREIDAD: INTERACCIÓN CON MOVIMIENTO	20
2.2.1	Trabajo en equipo.....	22
2.2.2	Ludica.....	24
2.3	DIDACTICA.....	27
2.3.1	Didactica Etimologia Practica	27
2.3.2	La Didáctica y la Educación Física en la Cotidianidad.....	34
2.3.3	Didáctica de la educación física.....	35
<i>3</i>	<i>METODOLOGIA</i>	<i>36</i>
3.1	Método Descriptivo	37
3.2	Ruta Metodológica	45
3.3	FASE I. TRABAJO DE CAMPO.....	48
3.3.1	Momento uno. Aproximación al contexto	48
3.3.2	Momento dos. Incursión.	48

3.4	FASE II. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	49
3.4.1	Momento uno. “Selección y codificación”	49
3.4.2	Momento dos. Agrupación de códigos.	49
3.4.3	Momento tres. “Generación de categorías”	50
3.4.4	Momento cuatro. “Interpretación”	52
4	<i>Esquema de intervencion</i>	53
5	Conclusiones.....	56
7	Listado de referencias bibliográficas.....	61

Listado de tablas

Tabla 1. Definiciones de Juego.....	12
Tabla 2. Manifestaciones Culturales del Juego.....	14
Tabla 3. Términos del Juego.....	15
Tabla 4. Juegos Espontáneos y dirigidos.....	17
Tabla 5. Elementos presentes en la didáctica.....	28

Lista de Figuras

Figura 1. Mapa Conceptual.....	9
Figura 2. Esquema de Intervención “La Mariposa”	53

Resumen

El presente trabajo es un ejercicio investigativo cualitativo de corte etnográfico que trata sobre las relaciones, formas del juego y el trabajo en equipo. Dicha indagación se ha logrado observando el uso que una docente egresada de la Fundación Universitaria los Libertadores, hizo del juego en su clase de Educación física entre el octavo y noveno mes del año 2017, en este sentido, esta indagación parte de una breve revisión conceptual de ideas sobre el movimiento, la intención, el cuerpo, la motricidad y la corporeidad como construcciones cultural y sociales, donde juego y trabajo en equipo se trastocan en las intenciones formativas del docente; lectura que se logró mediante algunos postulados de la teoría de la motricidad humana, la sociología, la antropología en lo puntual sobre el juego, y otras miradas de la Educación física.

Posteriormente se plantea el proceso metodológico que se rige por el paradigma histórico hermenéutico y el método etnográfico, a partir de lo cual se realizaron observaciones no participantes y observaciones participantes registradas en *diarios de campo intensivo*, estos registros fueron filtrados en informes de diario de campo que a la postre fueron codificados; igualmente se realizaron algunas conversaciones informales que fueron incluidas en los diarios a modo de observación.

En la presentación de los resultados se muestran el proceso de codificación de los informes de diarios de campo, la agrupación de códigos y discriminación de los mismos para los casos docente y estudiante, definición por medio de las categorías, e interpretación de los códigos agrupados en función de las categorías y los casos ya mencionados frente al juego y el trabajo en equipo. Finalmente se presentan las conclusiones destacando la orientación del docente y el trabajo

en equipo de las estudiantes, utilizando las demostraciones del juego con las estudiantes tras la explicación previa de estas actividades.

Palabras clave: Juego, Educación Física, Lúdica, trabajo en equipo.

Abstract

The present work is a qualitative ethnographic research exercise that deals with relationships, forms of play and teamwork. This inquiry has been achieved by observing the use that a teacher graduated from the Libertadores University Foundation made of the game in her Physical Education class between the eighth and ninth month of the year 2017. In this sense, this investigation starts from a brief conceptual review of ideas about movement, intention, body, motor skills and corporeality as cultural and social constructions, where play and teamwork are disrupted in the formative intentions of the teacher; reading that was achieved by some postulates of the theory of human motor skills, sociology, anthropology on the spot on the game, and other views of physical education.

Subsequently, the methodological process that is governed by the historical hermeneutical paradigm and the ethnographic method is presented, from which non-participant observations and participant observations recorded in intensive field journals were made, these records were filtered in field journal reports that eventually they were coded; also some informal conversations were made that were included in the diaries as an observation.

In the presentation of the results, the process of coding the reports of field journals, the grouping of codes and their discrimination for the teaching and student cases, definition by means of the categories, and interpretation of the codes grouped in function of the categories and the cases already mentioned before the game and teamwork. Finally the conclusions are presented highlighting the orientation of the teacher and the team work of the students, using the demonstrations of the game with the students after the previous explanation of these activities.

Key words: Play, Physical Education, Play, teamwork.

1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A partir de la observación directa se ha ido detectando dificultades para el trabajo en equipo de las estudiantes de grado octavo del Colegio Nuestra Señora del Rosario Bogotá, esta situación afecta los procesos de aprendizaje debido a que se presentan individualidades, falta de comprensión, falta de escucha, falta de compañerismo y responsabilidad para el desarrollo de ejercicios académicos y convivenciales o actividades asignadas por el docente. A esto se suma, que los docentes en ocasiones no tienen dominio de grupo o no encuentran una ruta pedagógica para orientar el proceso de enseñanza aprendizaje cuando este requiere de trabajo en equipo. Se aclara que no son todos los docentes y que no es en todas las áreas, sino que esta situación se presenta específicamente en el área de educación física, recreación y deportes, una asignatura que requiere del desarrollo de habilidades para el trabajo en equipo y colaborativo una de las prácticas culturales sobresalientes en la sociedad es el juego, según Campo (2010) “la cultura es el intercambio de ideas”. Contribuye en el desarrollo cognitivo.

Pues la escuela adopta el juego y sus valores culturales, sociales, cognitivos realizando procesos pedagógicos encaminados al aprendizaje desde las diferentes asignaturas escolares, el juego es una actividad abierta y transversal manteniendo relaciones y facilitando el desarrollo motor, psicológico, social y cultural.

Dentro de las causas que genera esta situación se pueden mencionar, que las estudiantes de grado octavo no evidencian inteligencia emocional, ni tampoco inteligencia interpersonal con sus compañeros, no aceptan opiniones de sus compañeros, o existe rivalidad por aspectos externos

como el liderazgo, la amistad, el estudio, la convivencia, el proceso educativo permite que el juego y su potencial pedagógico se comprendan como una práctica cultural, social que reproduce la institucionalidad de la sociedad, y le da la posibilidad de renovar, adaptar los modelos de pensar de sus miembros mediante las orientaciones sistemáticas que hacen las instituciones educativas encargadas de la escolaridad, frente a lo anterior, se hace necesario observar el uso y de las diferentes metodologías que se están presentando en el desarrollo de la clase.

En la Educación Física, es considerado el juego como uno de los modos para la formación axiológica, el desarrollo de habilidades, y la atención de las dimensiones lúdicas, sociales, estéticas de los aprendices, en este sentido, el juego y sus características no solo posibilitan la reproducción de la cultura, sino habré paso al cambio social, permite considerar al estudiante un sujeto de conocimiento que se funda y transforma en las relaciones que establece con el entorno de la práctica.

El uso del juego en la educación física modela un tipo de sujeto que se expresa corporalmente, gestualmente, y manifiesta su sentir motivado por su historia, experiencias logradas en el mundo y con los otros, la observación sistematización y organización del uso del juego han de permitir diferentes miradas y proposiciones del uso pedagógico para este hecho cultura.

Teniendo en cuenta lo anterior, la problemática observada para trabajar en la clase de educación física es el trabajo en equipo y como romper esa barrera de un ambiente escolar al cual ellas no estaban acostumbradas e ingresar a otro que para ellas es totalmente desconocido. También cómo hacer para que el docente muestre su estrategia de orientación y motivación para su clase y generar en ellas un interés por la misma sin cohibiciones y pena.

Es aquí donde se nos genera la pregunta de investigación **¿cómo fortalecer las habilidades del trabajo en equipo en las estudiantes de grado Octavo del Colegio Nuestra Señora del Rosario Bobota?**

1.1 OBJETIVOS

Objetivo General

Fortalecer las habilidades del trabajo en equipo en las estudiantes de grado octavo del Colegio Nuestra Señora del Rosario Bogotá.

Objetivos Específicos

- Implementar estrategias lúdicas en pro del desarrollo de habilidades para el trabajo en equipo.
- Promover el trabajo en equipo como una habilidad básica del proceso de aprendizaje.
- Evaluar el impacto de las estrategias implementadas.

1.2 JUSTIFICACIÓN

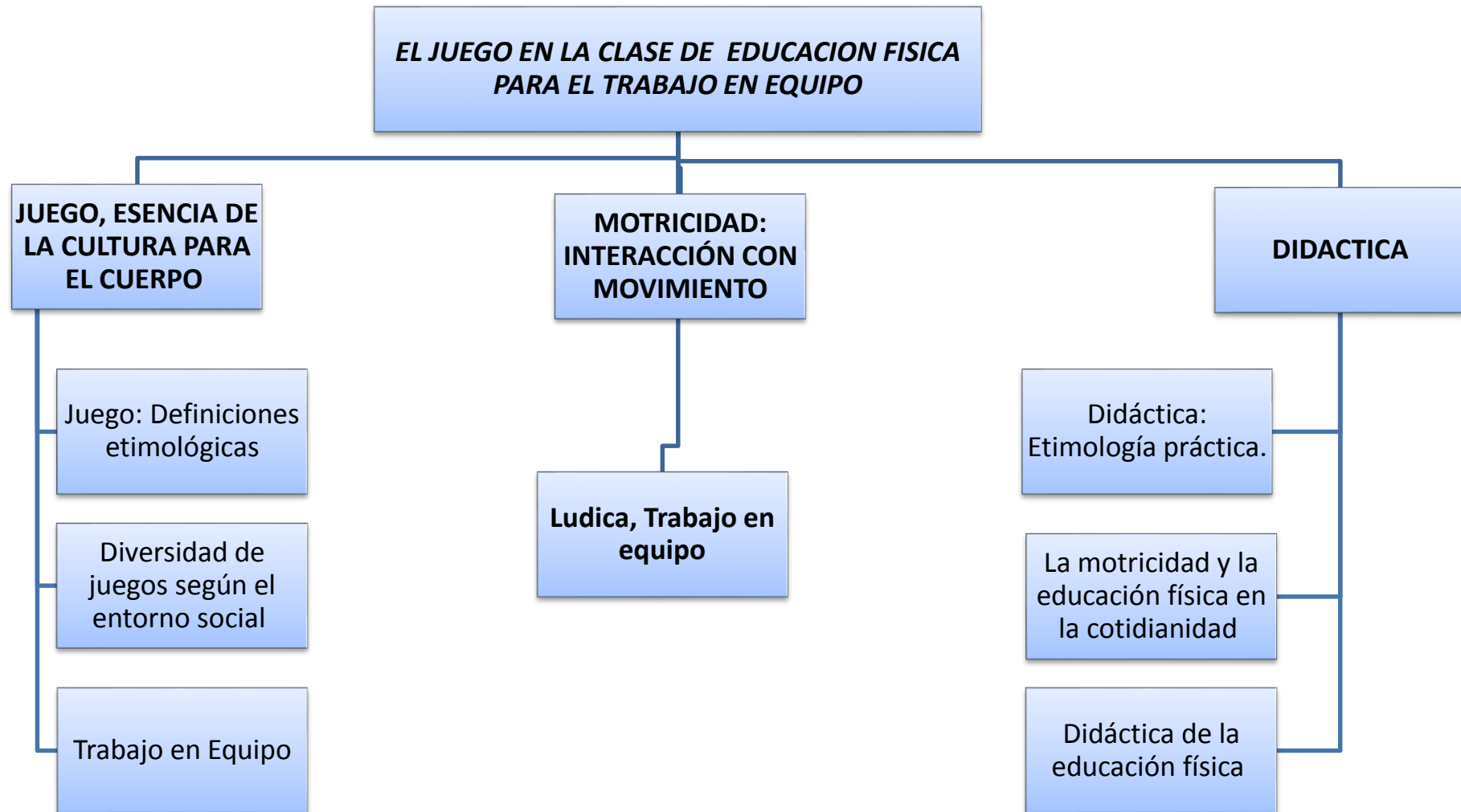
La importancia de realizar este trabajo radica en conocer y problematizar algunos aspectos, metodológicos del uso del juego en la clase de educación física, recreación y deportes, su relación con el trabajo en equipo, y las concernientes afectaciones que las practicas socio-culturales pueden lograr en los procesos escolares, frente a lo anterior, el proyecto busca mostrar cómo se constituye la relación entre el uso del juego y el trabajo en equipo; y como esta afecta la corporeidad de lo(a)s aprendices, Según Campos (2010), “se convierte en una ayuda para el desarrollo de habilidades, la formación en valores y comportamientos convivenciales en el ámbito escolar”, según Erikson (1950) citado por Torres (2007) ”El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, el trabajo en equipo, respeto, igualdad, equidad, creatividad, prudencia, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, sus pensamientos, su religión, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención” debe estar atento para entender las reglas y así obtener un mejor desenvolvimiento, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores fortalecen al ser humano.

El valor más significativo de este trabajo tiene que ver con el aporte que se hace al conocimiento sobre la teoría de la motricidad humana, su relación con los aspectos sociales, culturales y de grupo, y sobre la génesis social de las ideas que se recogen en los conceptos transversales a la misma teoría (movimiento humano, motricidad y corporeidad), de este modo se

podrá comprender los alcances y valores educativos del uso del juego en la clase de educación física, recreación y deportes.

Este trabajo aportara elementos de discusión sobre los procesos formativos intersubjetivos en la clase de educación física, y abre la posibilidad de reconocer la incidencia de prácticas socioculturales y de grupo en el fortalecimiento o debilitamiento de los conceptos.

2 Figura 1. MAPA CONCEPTUAL



2.1 JUEGO, ESENCIA DE LA CULTURA PARA EL CUERPO

2.1.1 Juego: Definiciones etimológicas

Juego, es una actividad que desarrolla la dimensión lúdica que desde el más infante al más anciano sin necesidad de saber su significado utiliza como medio de distracción, alegrías y aprendizaje. El juego logra un desarrollo integral, por lo tanto los seres humanos necesitan del juego para comprender de una forma lúdica el mundo que los rodea, orientando su práctica al conocimiento cultural de roles, comportamientos y normas que durante el transcurso de la vida maduraran y aplicaran en los diferentes entornos sociales en los que se desenvuelvan.

Según Delgado y Del Campo (1993:17)“*El ser humano practica actividades a lo largo de su vida, denominadas lúdicas, que le sirven de distracción, relajación , recreación, educación, o entrenamiento de otras actividades esto nos permite desarrollar su motricidad su entorno, conocimiento de su propio cuerpo, actividades gimnásticas, consideradas en un principio más serias*” las actividades mencionadas anteriormente muestra que la lúdica es una gran herramienta al momento que un educando enseña; por lo cual el juego nos permite el desarrollo de la motricidad, en actividades de concentración, conocimiento del cuerpo, hábitos de aseo y respeto, Pero cuando se estudia el juego en el mundo infantil, observamos tanta seriedad y alegría, divertimento y responsabilidad acompañada de alegría, gozo, pasión o amor nos explica que el juego como necesidad en la vida”

El juego se traduce en espíritu, desarrollo de las habilidades sociales, estado emocional del ser humano y se muestra a través del acto motor en movimiento, la coordinación, las destrezas y en su energía, traducándose en materia. El juego es parte del carácter del ser

humano en su formación en su personalidad, en la configuración de la inteligencia, en la vida misma y en su entorno social, corporal, cognitivo.

Algunos autores, como por ejemplo, Claparede (1975) afirma que toda actividad es juego desde los primeros meses de la existencia humana, exceptuando la nutrición o las emociones observadas, tales como el miedo o la cólera. Piaget (1986), sin embargo, no sitúa la aparición o formación del juego hasta el periodo sensomotor (respuestas circulares primarias, hacia el segundo o tercer mes). En este periodo podemos observar que el niño reproduce determinadas conductas solamente por el placer que le ocasiona, como son sus sonidos guturales, sus juegos de manos en su campo visual, tomar y soltar objetos

A continuación alguna aproximaciones etimológicas sobre el juego (Trigo 2000):

Debido a que el juego tiene un significado etimológico de alegría, diversión, broma o risa, y entendiendo que desde sus orígenes brinda ambientes de bienestar, es acertado buscar definiciones que amplíen el contexto a una enunciación más amplia y que abarque los distintos entornos en los que el juego se desarrolla. A continuación se encuentra un cuadro que muestra definiciones desde distintos autores.

<p>HUIZINGA: El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura. Es un estado natural de la broma que es no en serio, y la parte formal que es el juego con normas, también encontramos el juego como satisfacción propia, las tres diferencias del juego nos ayudan a desenvolvernos en todos los aspectos culturales, recreativos.</p>

<p>WALLON: En el juego puede entrar la exigencia y la liberación de cantidades mucho más considerables de energías de las que perdería una tarea obligatoria, pasando por los diferentes estadios el niño se adapta a las diferentes evoluciones de su motricidad por medio de actividades lúdicas y el juego.</p>
<p>MATURANA, VERDEN-ZOLER: Las formas de juego libre en los niños no son arbitrarias, son formas de dinámicas corporales que se vinculan con territorios conductuales ancestrales expresiones de las conexiones entre el ser vivo y su medio. Los niños de todo el mundo viven como juegos rituales las mismas consideraciones de movimiento que en el fundamento de la humanidad fueron la base operacional del desarrollo de la conciencia de sí, de la conciencia social y de la conciencia del mundo, esto se desarrolla por medio del juego infantil que es la base fundamental para el desarrollo.</p>

Tabla 1. Definiciones de juego. Elaborado por Trigo 2000

Al observar las definiciones de estos tres autores sobre juego, se podría decir el juego es uno de los principales mecanismos de desarrollo del ser humano, por medio de las diferentes actividades del juego podemos desarrollar la motricidad humana, en lo cultural interpersonal y la relación e interacción con otros, es una herramienta para comenzar a definirse comportamientos sociales, culturales, escolares, así como sus intereses y actitudes que a futuro desarrollaran su lado expresivo, oral, comunicativo, facilitador, expresión facial, expresión corporal y enriquecedor de la relación personales para el desenvolvimiento en la comunidad y en su parte cultural, afectivo.

El aprender a tomarse de la mano, a compartir, a comunicar, a relacionarse con los otros, a ser queridos, a cumplir con tareas específicas y actividades como conducir, construir entre otras, son actividades que desarrollan habilidades físicas y dan rienda suelta a la creatividad de los niños en edad escolar y de esta manera es posible fomentar aspectos de carácter actitudinal y generar una cultura de respeto hacia los compañeros, mejorar las habilidades motrices y desarrollar el trabajo en equipo para lograr una integración de todos los actores escolares en diferentes juegos y actividades lúdicas.

2.1.2 Diversidad de juegos según el entorno social

El juego adquiere un valor educativo para trabajarlo en todas las actividades escolares, deportivas y recreativas, ya que nos permite desarrollar, habilidades y destrezas de los niños teniendo posibilidades de indagación del propio entorno y por las relaciones simples del trabajo en equipo a través de las interacciones con los demás, con el medio, con otras personas y consigo mismo.

El juego nos brinda interacción personal e interpersonal para desarrollar la personalidad, autoconfianza, los valores, el trabajo en equipo, estas actividades que se realicen en las edades infantiles, para tener mejor desarrollo.

Para Pérez (2007) “*no existe el juego sin normas o reglas pues esto constituye su esencia cultural. No se puede tener juego sin reglas ya que esta nos pone parámetros claros para poder participar y trabajar en equipo, sin olvidar que lo principal de este es interacción social*”. El

juego tiene conductas para caracterizar su rol, su evolución ha sido de generación en generación, esto se transmite culturalmente por nuestros adultos mayores que van dejando estos juegos en sus familias, la cultura.

Todo juego que tiene parámetros para desarrollar cuando se mira en el aula se puede decir que el juego tiene variantes para el desarrollo de la actividad, esta relación de juego y trabajo en equipo la podemos ver en cualquier actividad cotidiana, cada actividad que realizamos podemos ver el trabajo en común que tiene el juego y el trabajo en equipo, cuando el niño está definiendo su rol, podemos ver que el juego es su herramienta principal.

De acuerdo con esto, el juego tiene de forma directa una influencia cultural, para entenderlo mucho mejor observemos el siguiente esquema:

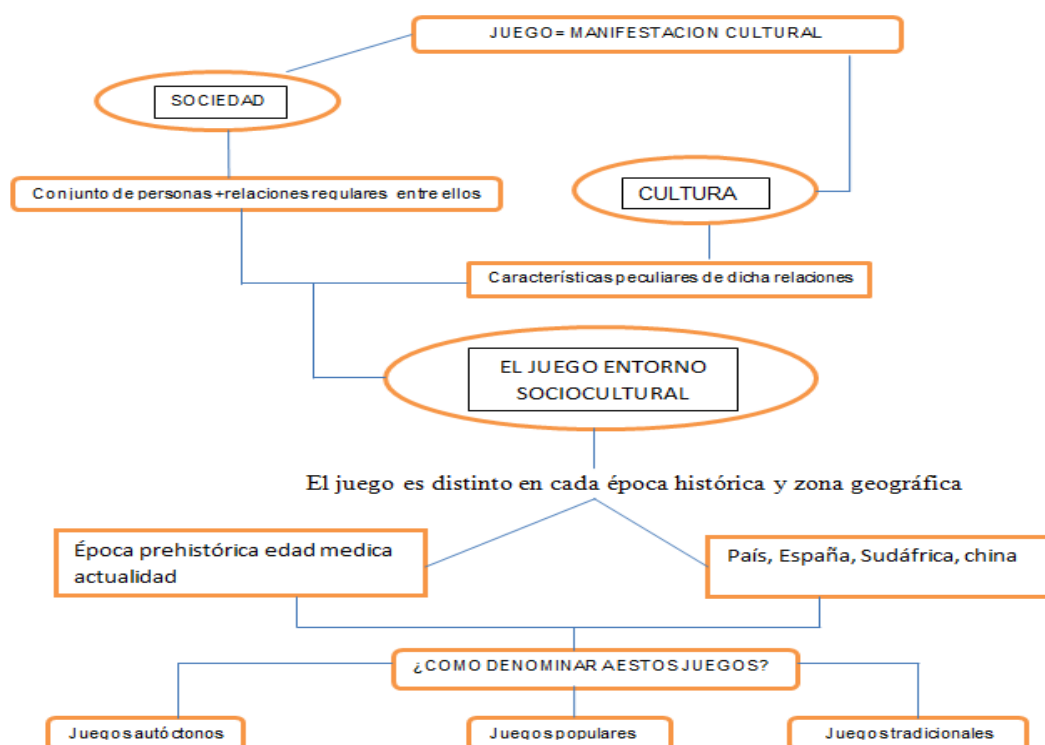


Tabla 2. Manifestación Cultural del juego. Elaborado por Pere. (2000 Pág. 22).

En este cuadro se demuestra la manifestación del juego no por ser cultura pierde el derecho de practicarse en las diferentes culturas y diferentes países, continentes, para ello hay definiciones que dan una claridad de entender qué tipo de juego podemos estar practicando, en nivel educativo, social, deportivo, recreativo, lúdico o por diversión como los son juegos autóctonos, populares, tradicionales, también nos muestra el juego y cultura, socialización, lenguaje, aprendizaje, educación física.

TERMINOS A CONSIDERAR		
<i>JUEGO AUTOCTONO</i>	<i>JUEGO POPULAR</i>	<i>JUEGO TRADICIONAL</i>
Termino inexacto, poco rigurosa	Representativo de una zona	Cuando ha habido un proceso de transmisión(entre varias generaciones)
En general se desconoce el origen y la procedencia exacta de nuestros juegos.	Practicado de acuerdo a los estilos de vida de esa cultura.	El juego se ha practicado y conocido durante un tiempo considerable.
JUEGO POPULAR Y/O TRADICIONAL		

Tabla 3. Términos de juego. Elaborado por Pere. (2000 pág. 32)

Según Pere (2000) en el cuadro nº 3 nos habla sobre los juegos en sus distintas formas mencionadas como lo es el autóctono, tradicional y popular, el juego, la conducta lúdica, es fruto de nuestra historia y de nuestra cultura. El juego está inmerso en nuestro acervo cultural al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía o los modos de vida.

1. El juego tradicional es aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación y se transmite casi siempre de forma oral.
2. Juego populares, son todos aquellos juegos de carácter tradicional usualmente derivados de actividades laborales, la siembra, los cultivos, el arado o de procedencia mágico religiosa los ritos, las alabanzas que no se encuentra excesivamente reglamentados.
3. El juego autóctono es lo típico de cada región, lo personal de un lugar concreto, al igual que manifestamos que autóctono de una zona cuando es un juego propio de esas personas las cuales lo comparten.

Al tener culturizado el juego la realización de este en el campo educativo hace que el docente intervenga de forma directa, propiciando a través de su contribución una determinada motivación en los participantes por realizar actividades que buscan un objetivo y mantienen controlada la efusividad de los mismos. Esto implica que en el momento en el que el juego es orientado por el docente pierde su carácter libertario, convirtiéndose en una actividad dirigida teniendo incidencia en los participantes minimizando su intervención al rol de ejecutores donde el docente busca llegar a unos objetivos previamente propuestos manteniendo su papel de líder. A continuación encontraremos un cuadro que realiza una comparación muy sencilla de las ventajas y desventajas del juego libre y el juego dirigido.

<i>JUEGO ESPONTANEO</i>	<i>JUEGO DIRIGIDO</i>
<i>Ausencia de la finalidad</i>	<i>Posee objetivos señalados por parte del adulto</i>
<i>Inconvenientes</i>	

<ul style="list-style-type: none"> -Falta de seriedad -Falta de Perseverancia -Falta de dirección -Falta de compañerismo -Falta de medida 	<ul style="list-style-type: none"> -Limitación de libertad y autonomía. -Supresión de la espontaneidad y de la pureza del juego.
Ventajas	
<ul style="list-style-type: none"> -Conocimiento profundo del niño y la niña -Conocimiento, estructura y relaciones de grupo. - Perfecto ajuste con la edad e intereses. -Rico vivero de juegos conocidos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Variedad - Corrección y eliminación de defectos. - Ecuanimidad en los resultados - Efectos controlados y planificados

Tabla 4. Juego espontaneo y dirigido. Elaborado por Pere. (2000 Pág. 15)

De acuerdo con las ventajas y desventajas observadas podemos deducir que el docente al intervenir en el juego genera principalmente primacías que pueden ser propuestas por quien dirige la actividad, ya que según los objetivos planteados para su realización se puede hacer una mediación para corregir, e identificarlos diferentes cambios que se presentan durante la ejecución de las actividades, en caso de no lograr lo esperado, se convierte en un trabajo muy controlado donde los participantes no logran expresar su espontaneidad que sería una de las grandes diferencias al ser el juego libre.

Para Varela (2000), " *El marco de formación y educación de los sujetos que conforman una sociedad se encuentran en una cantidad de contenidos y objetivos que varían de acuerdo con los intereses y propósitos que la misma sociedad*". Es así como dependiendo del perfil de

hombre y modelo de sociedad que se posea se definen y concretizan a través de propuestas curriculares y acciones didácticas que enmarcan dentro de los perfiles prediseñados o formulados (Díaz, 1997). De esta manera al producirse el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la herramienta del juego se gesta y operacionaliza una determinada forma de acercarse, percibir e interpretar el mundo y del mismo modo, de entender y acercarse al conocimiento que se enseña, el juego constituye el medio más significativo de interacción en la educación física, sin olvidar los objetivos que cumple desde el campo social, intelectual, afectivo.

El juego y la lúdica es importante en cualquier actividad para el ser humano ayudando al desarrollo del pensamiento y las habilidades motrices, todo juego necesita de un uso mental, cognitivo y físico para su avance; también se aprende del juego a expresarse adecuadamente frente a las diferentes personas que lo practican, por esto la Educación Física es importante para este desarrollo.

Por lo anterior en el contexto de la Educación Física, recreación y deporte se han desarrollado distintas estrategias y mecanismos que permiten que el aprendizaje tenga resultados significativos, para lo cual se han planteado planes y programas para involucrar al mismo tiempo el juego en la actividad física y el deporte buscando un desarrollo en el área de Educación con el propósito de buscar un desarrollo no solo físico e intelectual sino que también tenga un impacto social.

Los juegos no solo contribuyen como una forma de diversión, también son vistos como una forma de aprendizaje, pues muchas personas no tuvieron la oportunidad de ir a la escuela,

así que jugando a la pirinola, ponchados, congelados, dragones, carritos, yermis, la yeba juego de cogidas y al escondidito aprendieron a contar y a negociar en el momento de iniciar un juego para saber quién sería el primero y quien el ultimo `Pere. (2000 Pág. 19), donde nos habla de los juegos Dirigidos, Juegos Simple, Juegos de deporte.

2.2 LÚDICA Y CORPOREIDAD: INTERACCIÓN CON MOVIMIENTO

Es preciso hablar de la corporeidad que consiste en la experiencia de ser humano como cuerpo vivido, (Merlau-Ponty, 1956; Zubiri, 1988), citado por Toro y Sergio (2005 pág. 104 - 108) *“la persona que vive, siente, piensa, actúa, hace cosas, se desplaza, que crece, se emociona, se relaciona con otras personas y con el mundo que le rodea”* (Trigo, 2000) y a partir de esas relaciones construye su propio mundo significativo que le sirve para dar sentido a su vida, a su entorno.

Como lenguaje puede dirigir procesos formativos por ejemplo, cuando se desarrollan sus procesos del habla, sus relaciones con las demás personas, cuando comienza a fundamentar sus conceptos de técnica deportiva o artística y cultural, por medio de las diferentes actividades escolares, utilizando diferentes métodos de la didáctica, para la experimentación, vivencias, conceptos, Como medio de expresión, el movimiento se orienta a una determinada finalidad que no es el movimiento en sí mismo, sino los logros que se obtienen a través de él como cuando se habla de la educación por el movimiento. Se integran así la didáctica en la educación del movimiento con educación a través del movimiento y educación del cuerpo con educación por medio del cuerpo, esta finalidad permite que el ser humano se pueda desenvolver con más claridad en su entorno social, escolar, deportivo y su vida cotidiana.

Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN - 2000) el Cuerpo humano y su movimiento son unidad de tal forma que se puede plantear que la dimensión corporal está dada por las posibilidades de movimiento a través de las cuales el hombre se relaciona e interactúa con el mundo que lo rodea y consigo mismo, esto nos puede definir que toda acción que realice

el ser humano está envuelta con las acciones de día común, estudiar, trabajar, actividad física, ejercicio

También la visión tradicional de la didáctica de la Educación Física, preocupada por adquirir los conocimientos, competencias y habilidades profesionales que permitan utilizar las actividades físicas y corporales como un medio privilegiado de desarrollo y educación (PIERON, 1988).

El profesor como investigador de su práctica, no solo debe describir e interpretar las interacciones entre sociedad y educación, sino tratar de cambiar, nos debe ayudar y orientara solucionar los problemas de la práctica, transformando el medio.

En definitiva, la Educación Física, concluye Cagigal (1979), citado por González (1993: 67-68), es mucho más que sus ciencias soporte, *"conformándose como una gran ciencia del movimiento, con propia metodología y con un nada "corpus" vigorosamente creciente"*. Es, por tanto, según González (1993: 68) *"una actividad científica aplicada, una ciencia educativa especializada en el comportamiento motor, en las conductas motrices"*.

En función de este análisis, González (1993: 52) define la Educación Física como *"la ciencia y el arte de ayudar al individuo en el desarrollo intencional (armonioso, natural y progresivo) de sus facultades de movimiento, y con ellas el del resto de sus facultades personales"*. Por su parte, Gagigal (1979), citado por Garrote (1993), afirma que la Educación Física como *"ciencia aplicada de la Kinantropología, es el proceso o sistema de ayudar al individuo en el correcto desarrollo de sus posibilidades personales y de relación social con especial atención a sus capacidades físicas de movimiento y expresión"*. Miguel Vicente Pedraz (1988: 60) afirma que es la *"ciencia que estudia aquellos fenómenos que siendo identificables*

por sus variables educativas, pertenecen al ámbito de la actividad motriz". Otra definición de Garrote (1993: 11) es "la ciencia, modo o sistema de educar a través del movimiento".

2.2.1 TRABAJO EN EQUIPO

El cambio en la sociedad ha experimentado que las instituciones educativas en los últimos años, fomenten el trabajo en equipo colaborativo y cooperativo, si hasta ahora se podía organizar el trabajo de forma individual, hoy en día hace falta que dos o más personas que interactúen entre ellos para conseguir unos determinados resultados. La complejidad del trabajo en equipo es a través de objetivos comunes, en función de unos roles adquiridos o más actividades predeterminadas, requieren diversas habilidades, altos niveles de conocimiento, respuesta rápida y adaptabilidad. Trabajar en equipo, requiere de ciertos conocimientos, habilidades y aptitudes, que permiten a un individuo adaptarse y alcanzar junto a otros en una situación de contextos, ya sea escolares, laborales o de la vida cotidiana.

Según Sarasola, 2000; Perrenoud 2003; Allen, 2006 ponen en evidencia el carácter multidimensional de la competencia, como una combinación de saberes, técnicas, actitudes, dispositivos y comportamientos.

Según Bunk, 1994 ilustra esta multidimensionalidad proponiendo 4 saberes básicos de competencias que son: Técnicas (El saber), metodologías (El saber hacer), personales (Saber ser), y los sociales (Saber participar).

Un equipo es un grupo de personas las cuales están organizadas, para realizar diferentes actividades en común, una actividad pretende alcanzar metas en común, los equipos se forman con la convicción de que las metas se pueden lograr poniendo en juego los conocimientos, las

estrategias, las habilidades, la información, las competencias de diferentes tipos, les permite reconocer sus talentos y habilidades del equipo en un esfuerzo común para lograr sus objetivos.

Una de las herramientas que nos permite el trabajo en equipo es el aporte del conocimiento en las diferentes actividades cotidianas, deportivas.

El trabajo en equipo es una de las modalidades donde se articula las diferentes actividades deportivas, recreativas, lúdicas, sociales de los diferentes grupos humanos en torno a un objetivo, meta, propósito, el cual la idea es lograr.

El trabajo en equipo para Mahieu (1992 Pág. 134) es una modalidad donde se articula las diferentes actividades de un grupo humano en torno a algunas actividades escolares, deportivas, recreativas, de las diferentes metas y de las diferentes actividades para lograr sus metas, el trabajo en equipo implica asumir diferentes actividades para lograr las diferentes metas en las actividades.

El trabajo en equipo valora la interacción, la colaboración, la solidaridad entre las diferentes personas que trabaja en las diferentes actividades en la clase de educación física, las diferentes actividades que se utilizan en el juego.

Para Bonals (1996), el trabajo en equipo se caracteriza por la comunicación fluida entre las diferentes personas, basada en las diferentes actividades donde se maneja la confianza y el ayudar a los demás, en las diferentes actividades del juego.

Se centra en las metas trazadas en las actividades del juego donde se involucre la confianza y el apoyo a las compañeras, donde todos los movimientos son de carácter sinérgico, se verifica que todos aporten de igual maneja.

Los equipos son los medios donde se coordina las habilidades humanas y generan por medio del dialogo acuerdos y estrategias para desarrollar las diferentes actividades.

2.2.2 LÚDICA

El elemento lúdico es un proceso cualitativo que se puede identificar como una ciudad humana: la capacidad simbólica (Jiménez y Alvarado, 2004, p. 15), es la forma de pensar libremente en la identidad de la conciencia, manejando emociones y afectos.

Los elementos lúdicos se pueden relacionar en diferentes tiempos y espacios curriculares o extracurriculares, el cambio de actividades diarias y de las diferentes inquietudes para obtener diferentes beneficios durante el diario vivir.

- Manejo de las expresiones corporales.
- Desenvuelve la concentración y las agilidades mentales.
- Mejora el equilibrio y la flexibilidad.
- Aumento de la circulación sanguínea.
- Proporción inclusión social.

Las actividades lúdicas pueden ser variables, donde se manejan ejercicios físicos, mentales, emocionales, manejo de destrezas, equilibrio, psicológicos, habilidades, conocimientos, sentimientos por los demás.

En los diferentes periodos de la vida cotidiana no encontramos un concepto definitivo sobre la lúdica no encontramos conceptos definitivos sobre la lúdica, si se realiza un levantamiento bibliográfico se encuentran diferentes teorías que ofrecen diferentes aportes que nos aproximan a unos significados, Medina (1999), define lúdica como “El conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificante y placenteras”, esto se puede referir a las actividades cotidianas que se realizan en las diferentes actividades donde se aprende de una forma gratificante el cual permite mayor placer en la realización de diferentes actividades de aprendizaje, relaciones interpersonal, trabajo en equipo y para la vida cotidiana.

Desde estas actividades se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende hacer, se aprende a convivir, se aprende a relacionarse, se aprende a trabajar en equipo, se aprende a manejarse comunidad, por este saber, se debe experimentar diferentes espacios que permita el desarrollo del aprendizaje lúdico, recreativo, juego, es la forma de manejarse placer para los niños, con el fin de manejar sus metas, donde se despiertas diferentes intereses por los diferentes aprendizajes que se manejan en las diferentes aulas.

Los planteamientos que se manejan deben ser placenteros para los niños, con la meta de manejar diversos intereses, manejando diferentes temáticas que se pueden presentar en el aula de clase, de esta forma los niños manejan diferentes intereses en las actividades que se proponen.

2.3 DIDACTICA

2.3.1 Didáctica: Etimología práctica.

Etimológicamente, el término didáctica procede del griego: didaktiké, didaskein, didaskalia, didaktikos, didasko (didaktike, didaskein, didaskalia, didaktikos, didasko). Todos estos términos tienen en común su relación con el verbo enseñar, instruir, exponer con claridad, hacer, saber, Didaskaleion era la escuela en griego; didaskalia, un conjunto de formas sobre concursos trágicos y cómicos; didaskalos, el que enseña; y didaskalikos, el adjetivo que se aplicaba a la prosa didáctica.

Estebaranz (1994, 41) Sáenz Barrio (1994, 14) y Ruiz (1996, 25) realizan un completo análisis de las definiciones de los diferentes autores con el fin de hallar los elementos comunes a todas ellas. Algo así se realizó en otro momento Benedito (1987, 34) igual que hiciera antaño Rufino Blanco con el concepto de educación. Recogiendo sus resultados, llegamos a las siguientes conclusiones:

Aspectos	Factores en la definición de didáctica
Carácter	disciplina subordinada a la Pedagogía teoría, práctica ciencia, arte, tecnología
Objeto	proceso de enseñanza-aprendizaje enseñanza aprendizaje instrucción formación

Contenido	Normativa comunicación alumnado profesorado metodología
Finalidad	formación intelectual optimización del aprendizaje integración de la cultura desarrollo personal

Tabla 6. Elementos presentes en las definiciones de Didáctica

El cuadro nos permite identificar las categorías que tienen las diferentes metodologías de la didáctica, esta didáctica la podemos involucrar en la educación física donde utilizamos los patrones metodológicos, esta metodología se utiliza en las estructuras del juego, tanto en el formal como en el no formal, también podemos decir que es la elección y utilización por parte del docente de uno o varios de los recursos que tiene a sus disposición, utilizando diferentes variables determinadas en el proceso de enseñanza aprendizaje por medio del juego.

Teniendo en cuenta que hay tantas definiciones, una de las más simples y no menos acertada podría ser la de Dolch (1952): "*Ciencia del aprendizaje y de la enseñanza en general*". Nos dice claramente de qué trata, cuál es su objeto, sin añadir nada más, esto colocándolo en la educación física es el desarrollo por medio de las actividades como juego, recreación deporte, lúdica, danzas, con el fin de desarrollar habilidades y destrezas, aptitudes para un mejor desenvolvimiento en su etapa escolar, profesional y social.

Fernández Huerta (1985, 27) en su ensayo la Didáctica apunta que la "*Didáctica tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza*" esta misma relación la encontramos en la educación física cuando nos permite enseñar juzgamiento deportivo, si vamos a el juego son las normas que utilizamos para delimitar el juego con su objetivo de trabajo en equipo, cooperativismo, recreativo o de fundamentación.

Escudero (1980, 117) explica la planificación en el trabajo de las clases en las diferentes aulas, donde las actividades para realizar en diferentes formas de aprendizaje, insiste en el proceso de enseñanza-aprendizaje: "*Ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral*".

Juan Mallart (2000). Cap. 1`La Didáctica, conceptos, Objetivos y Finalidad` se puede apuntar ya que la Didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de intelectual del educando.

Finalmente la didáctica es uno de los puntos álgidos de la observación debido a que es la manera que el docente utiliza para conseguir que los educandos obtengan el aprendizaje mínimo y de esta manera logren culminar con los objetivos planeados para la contribución social deseada.

Esta contribución social se puede impartir por medio del juego ya que este nos permite desarrollar en diferentes actividades, como lo es el juego tradicional, popular, recreativo,

escolar, las cuales están inmersos en nuestra sociedad y desde nuestro desarrollo, lo único es enfocarlos en el trabajo en equipo hacia el mejoramiento del ser humano.

El juego favorece la comunicación y la socialización. Esta premisa [el juego llama a la relación] subraya que es importante instrumento de socialización por que estimula que los niños y las niñas busquen a otras personas, interactúen con ellas para llevar a cabo diversas actividades y se socialicen en este proceso.

El juego es un importante instrumento socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y las niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen, sin embargo, el juego no es solo un instrumento de socialización con los iguales, ya que es una actividad de inestable valor en las relaciones entre padres e hijos, un importante instrumento de comunicación e interacción entre los adultos y los niños.

En todos los sentidos la didáctica aparece como un cuerpo de conocimiento con una clara orientación hacia la práctica de experiencias expresadas en términos como normativizar, optimizar, orientar y que tiene como objetivo la enseñanza, la instrucción, el aprendizaje o la formación intelectual.

La didáctica de la educación física es una ciencia que nos permite analizar y explicar los métodos de la enseñanza, en relación con el juego la didáctica nos permite utilizar los diferentes juegos como son

- 1- Juegos Individuales
- 2- Juegos por parejas
- 3- Juegos en pequeños grupos
- 4- Juegos en equipos
- 5- Juegos masivos
- 6- Juegos infantiles
- 7- Juegos juveniles
- 8- Juegos para adultos

La investigación sobre el juego han puesto de relieve que las actividades lúdicas que los niños realizan a lo largo de la infancia que les permiten desarrollar su pensamiento y satisfacer las necesidades de ellos: se puede afirmar que estimular la actividad lúdica positiva, simbólica, constructiva, creativa y cooperativa es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil y juvenil.

La importancia de emplear el juego como una metodología educativa tanto en la educación infantil (estructurando el aula en espacios de juego, potenciando variadas experiencias lúdicas dentro o fuera del recinto).

Según Huizinga (1949) escribe en su clásico libro *Homo Ludens: (el espíritu de competición en el juego es, como un impulso social, más antiguo que la cultura misma y se extiende por todas las etapas de la vida como un fermento cultural...)* (pág. 173).

Así, según Huizinga (1949), *jugar es una forma particular de la actividad social en la que se establecen unas reglas y en la que los participantes se convierten en jugadores.*

El juego es un principio metodológico adecuado para trabajar las finalidades que persigue la educación para el desarrollo porque, como investigaciones han demostrado, el juego de simulación o ficción permite un desarrollo cognoscitivo al tiempo de ser un instrumento de socialización y una vía para la expresión de valores/ emociones.

El juego origina y desarrolla la creatividad. La dependencia entre el desarrollo de la creatividad y el juego ha sido ratificada por investigaciones realizadas desde marcos conceptuales muy diversos (Leif y Brunelle 1978 - 27).

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006).

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar. Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado. Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo.

Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados (Yvern, 1998).

También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de

engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico (Yvern, 1998)

2.3.2 LA DIDÁCTICA Y LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA COTIDIANIDAD

La motricidad humana y la educación física juegan un papel importante en el desarrollo del ser, para lograr sus objetivos espirituales, educativos, sociales, culturales, para su pleno desenvolvimiento en la sociedad que a lo largo de los años donde experiencias corporales que implica el cómo moverse, como pensar, como actuar y a partir de ello mejorar la calidad humana.

Separar estos dos conceptos del movimiento, no es posible ya que los dos dependen uno del otro, para desenvolverse en la vida cotidiana, las cuales por sus experiencias pasadas y la relación que se ha tenido con el medio para dar una respuesta al diario vivir, el hecho de pensar que la humanidad es motricidad y se desenvuelve en base a la sociedad, en los diferentes momentos de la vida. Cuando hablamos de humanidad estamos hablando de movimiento, que es la forma de manifestar por medio de su cuerpo la expresión corporal y otras representaciones de la corporeidad.

La didáctica de la enseñanza de la educación física, recreación y deportes debe estar dirigida a desarrollar metodologías en donde los niños participen cognitivamente, física,

sensorial, durante el proceso educativo, donde se verá reflejado en el desenvolvimiento del niño en su construcción de su vida

2.3.3 DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

La didáctica de la educación física, al igual que otras didácticas específicas, se encuentran en un proceso de construcción, similar al descrito por Ariza (1993) al referirse a la didáctica en general como “Un ámbito científico emergente, en proceso de construcción”, no obstante, las circunstancias socioculturales, históricas e ideológicas en las que se ha desarrollado el conocimiento disciplinar en la educación física han influido considerablemente en el estado actual de su didáctica y en la función de la disciplina.

Según Zubiria (2004) La didáctica de la educación física centra su estudio en las relaciones profesor/alumna que se establecen en un proceso intencional de enseñanza y aprendizaje en torno al movimiento humano como objeto de comunicación, dicho estudio se encuentra orientado hacia la búsqueda de explicaciones sobre el cómo hacer posible que el alumno desarrolle sus actividades de aprendizaje en aquellas condiciones que facilita la significatividad y eficacia de tales actividades.

3. METODOLOGÍA

El diseño metodológico en pedagogía de la lúdica de la universidad los libertadores está matriculado en la línea de investigación PEDAGOGIA Y MEDIOS Y MEDIACIONES. Este ayuda alimentar la línea de la facultad PEDAGOGIAS, DIDACTICAS E INFANCIA en su eje

didácticas, teniendo presente que la didáctica es el arte de enseñar es una disciplina de la pedagogía que se encarga de los procesos de enseñanza aprendizaje de una manera práctica y lúdica.

El tipo de investigación es la cualitativa la cual permite comprender el entorno en el cual se desenvuelven las niñas y en la cual reconocen sus debilidades y fortalezas, se rige por el paradigma histórico hermenéutico e indaga sobre los aspectos característicos del juego en función del trabajo en equipo. Esta se centra en lo cualitativo y sus observaciones en los aspectos de uso y relación que el juego genera en la clase de educación física, razón por la cual observa algunas relaciones sociales.

Realizar un análisis de la realidad social, implica acercarse a una situación determinada, develarla y comprender la estructura de relaciones que allí se establecen, con el fin de describir e interpretar lo que en ese momento histórico se presenta. (López 2001, pág. 21 y 22).

Para llevar a cabo estas intenciones interpretativas se optó por el método o enfoque etnográfico con el cual se busca rescatar información a partir de descripciones detalladas observando los acontecimientos que ocurren en un espacio dirigido y orientado a desarrollar acciones vinculantes a través de las acciones didácticas de la maestra. Martínez (1989: 191) citado por López (2001, p. 88) dice que: “los individuos no pueden ser estudiados como realidades aisladas; necesitan ser comprendidos en el contexto de sus conexiones con la vida cultural y social”.

3.1 MÉTODO DESCRIPTIVO

El método descriptivo es un método de investigación usado para conocer y comprender un contexto socio-cultural determinado basado en los comportamientos colectivos. Se basa en el trabajo de campo, el cual brinda muchas de las orientaciones del proceso de indagación.

El descriptivo es un método más popular para analizar y enfatizar las cuestiones descriptivas e interpretativas de un ámbito sociocultural concreto, ha sido ampliamente utilizada en los estudios de la antropología social y la educación, tanto que puede ser considerada como uno de los métodos de investigación más relevante dentro de la investigación humanístico-interpretativa (Arnal, del Rincón y Latorre, 1992).

Para llegar a esto fue necesario optar por las técnicas de investigación más comunes y adecuadas, por tanto se realizaron observaciones participante y no participantes registradas en notas de campo que luego darían lugar a la reconstrucción *diarios de campo intensivo*. Según Progroff (1985) citado por IDEA (Párr 14) El diario intensivo es un ejercicio que involucra lo colectivo y lo individual, es decir, la escritura se puede hacer dentro de un grupo que comparte el ejercicio aunque no necesariamente cada sujeto habla y construye el diario de su experiencia, frente a lo anterior, los dos sujetos observadores de esta indagación confrontaron sus registros con el propósito de hacer notoria la intervención valorativa de cada uno a fin de depurar la información obtenida. Aunque el diario intensivo puede ser considerado un ejercicio autobiográfico que se desarrolla de forma individual, en este trabajo se usó como mecanismo de selección de información que permite observar la proximidad y lejanía que los observadores establecieron con el contexto de indagación. Según Guava (2002), no hay posibilidad de hacer etnografía, si el observador no se vincula experiencial mente con las actividades, las acciones, los pensamientos de los sujetos observados, igualmente, no hay posibilidad de etnografía si los observadores no salen para ver desde fuera lo que sucede. Aspecto que ayudó en la selección y clasificación de la información pertinente a los propósitos de este trabajo.

Para alcanzar los objetivos se plantea diarios de campos intensivos:

- El diario de campo intensivo permite la recolección de información sistemática, es decir, entre más información se anexe, mucho más fiable será la información.
- Este permite apreciaciones más claras sobre la relaciones intersubjetivas entre el investigador y quienes son investigados (Caicedo, 2003).

A continuación se anexa la forma en la cual se diligencio el diario de campo intensivo:

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO

OBSERVACIÓN Y RECOLECCIÓN DE DATOS 3

CURSO OCTAVO

OBSERVADORES: NURY NAYIBE FAJARDO DAZA

JORGE ELIECER LÓPEZ TORRES

Pasadas la una de la tarde nos reunimos con la profesora en la recepción del colegio, por consiguiente ingresamos y ella nos preguntó cómo nos está hiendo en la observación, nosotros les manifestamos que muy bien, la profe nos pregunta que como nos hemos sentido en el colegio, le respondimos que muy bien el colegio es muy amenos, las niñas son muy asertivas, ella se dirige al campus donde espera las niñas de (8 – 4), cuando las niñas van llegando nos saludan buenas tardes profes “Nosotros respondemos buenas tardes”, las profes las manda a cambiar y que se alisten pantaloneta y camiseta, cabello recogido, hay nos reunimos en la mitad del campus, la profe llama a lista y hace un saludo de buenas tardes en la cual las niñas hacen una súplica por una compañerita que está en tratamiento de cáncer en la rodilla, se reza el padre nuestro, gloria al padre, y el ave maría y dar gracias, se llama la atención a las niñas que no ponen cuidado a lo rezado.

Al terminar la oración se recuerda a las niñas el trabajo que van a realizar los profesores que están en proceso.

La profe revisa el artículo el cual trata del ejercicio y la salud, hay una niña que se ha cerca y le pide tiempo a la profe por que se le quedo, la profe manifiesta que hay que ser más responsables para la entrega y les da plazo para la siguiente clase, hay una niña que levanta la mano y le dice que porque ella pide los artículos y el otro profe no los pide, la profesora le responde que ella trabaja de una manera ,muy diferente, los artículos demuestran que hacer actividad física es salud y mejora al ser humano, la niña dice aaaa gracias profe.

La profe les dice que se ubiquen en dos grupos va hacer el calentamiento por medio del juego rescate la bandera, la profe comienza explicando el juego donde hay dos grupos y cada grupo debe tener un chaqueta de la sudadera donde la amarran en las palmeras, y cada equipo comienza hacer su estrategia, hay un grupo donde una niña le dice mandemos a dos personas para que las cojan rápido, cuando las vallan a comer salimos corriendo por el otro lado para rescatar nuestra bandera, todas gritan si si vamos hacerlo, la profesora dice listos ya, todas las niñas gritan y comienza el juego, un grupo manda a otras para que las cojan más rápido y el otro grupo salen corriendo todas para rescatar la bandera, la mayoría de niñas son cogidas y ellas dicen otra vez repitamos el juego.

La profe llama al grupo les mide la frecuencia cardiaca hay dos niñas que no realizan el ejercicio, la profe les llama la atención ellas manifiestas disculpas a la profe diciéndole que no vuelve a suceder.

Después de la toma de la frecuencia los ubican nueva mente los dos grupos y comienzan hacer su estrategia hay nos cambiamos de grupo haber que hace ese grupo hay dos niñas que toman la palabra les podemos ganar si todas salimos a coger la bandera y tres se quedan esperando las rivales, hay una niña dice listos vamos a ver las cosas de esa manera.

hay la profesora nos llama al centro de la cancha para realizar el estiramiento nos pone a trabajar con las niñas, nosotros nos sentamos con las piernas separadas y con cada mano nos vamos a coger las puntas de los pies la mayoría de las niñas comienzan a gritar porque les duele, la profe les dicen que eso es normal muestras enseñamos al cuerpo a trabajar, hay nos ubicamos frente a frente nos tomamos de las manos y hacemos una extensión de las piernas hacia atrás, cuando se termina el estiramiento la profesora divide el curso en cuatro grupos donde explica que vamos a jugar y a poner en práctica balón pesado, el cual consiste hacer pases sin caminar con el balón y la idea es poder anotar punto en la bomba de baloncesto, se comienza el juego con los grupo elegidos; las niñas nos involucran en el juego rápidamente, haciéndonos pases, sin pelotear el balón, las niñas comienzan a jugar, un grupo de niñas dicen que juguemos por la hidratación la bolsa de agua, comenzamos a jugar con el grupo detectamos que hay dos niñas que no se mueven se quedan quietas porque se le rompen las uñas, una de las compañeras le dice que es mejor que se queden a un lado porque ellas no trabajan y es mejor para el grupo, en el transcurso del juego hay una jugada donde una niña se saca la compañera y ella manda la mano para cogerla y sin culpa le pega en la cara, la compañera se pone muy brava por lo que sucede en el juego y deja de trabajar y menciona que sus compañeras son bruscas, son muy ordinarias y no prestan atención a las reglas explicadas en clase , la profesora le llama la atención al grupo recalando que tenga mucho cuidado con el contacto por que se pueden lastimar, Las niñas siguen jugado con más cuidado, se cambia de grupo para que pongan en práctica lo que observaron y las correcciones realizadas al grupo anterior, este juego es muy

divertido dice el grupo de niñas que acaba de salir y ven cómo se puede generar competitividad con el grupo que está participando, este juego se realiza por 45 minutos teniendo en cuenta el cambio con los grupos faltantes .

La profesora nos llama para cambiar el ejercicio y volver a la calma nos manda hacer un círculo abrazados, ella canta una canción `Al pin al pon a la hija del conde simón a la lata al átero, a la hija del chocolatero y nosotros debemos repetirla después de ellas, las niñas se ríen mucho y le dicen profe que pena, ella les dice que porque si es que los niños aprenden por medio del juego, hay comienza la actividad de repetición y coordinación al momento de realizar un movimiento el cual se puede ir modificando cada vez que se produzca una idea; observando el comportamiento de las niñas no todas cantan, la profe nos dice que saltamos a la derecha cuando decimos al pin, salto a la izquierda al pon, seguido salto derecha e izquierda a la hija del conde simón, un salto adelante a la lata, un salto atrás al átero, seguidos saltos adelante atrás, a la hija del chocolatero, la profe dice la idea es el trabajo en grupo sabiendo que hay unas niñas con más facilidad que otras, se realiza la explicación y comienza la actividad tal y cual como se dijo, en el ejercicio hay un grupo que se equivoca la profesora para y nos hace repetir, la segunda vez trabajamos mejor y nos equivocamos menos que en la primera parte a todos nos da risa y la repetimos con más calma y realizando trabajo en equipo teniendo como líder una voz de una compañera, en la tercera si nos queda bien y se ve el cambio del trabajo del grupo la actividad nos llevó 10 minutos de juego.

Para continuar con la actividad programada la profesora llama al grupo y nos ubica en dos grupos espalda con espalda sentándonos en la línea de la mitad de la cancha, la profesora explica la actividad mostrando la confianza que se debe tener en la compañera con la que se trabaja , la actividad consiste en que nos sentamos y nos cogemos de gancho cada vez que suene el pito

nos debemos poner de pies, y al otro pito estando cogidos de gancho sin soltarnos nos debemos sentar, la profesora hace sonar el pito hay un grupo que no pudo y comienza a reír y eso le genera un poquito de inseguridad, otro grupo colocaron las manos en el piso lo cual le afecta al ponerse de pies ya que no coordinan, las niñas que lo pudieron hacer y fueron más rápidas observan la actividad, comenzaron a gritar y a decir hicieron trampa.

La profesora llama al grupo y felicita a las niñas que lo pudieron hacer en un solo intento y las que no les recuerda que con esfuerzo se alcanza lo que uno se propone, explica la actividad central del deporte que se va a trabajar y nos comienza a ubicar en la cancha de voleibol, se elige a dos grupos, un grupo realiza saque que seguridad y el otro grupo hace recepción del balón esto teniendo en cuenta lo trabajado en antebrazo y toque de dedos, la profesora le llama la atención a unas niñas que no trabajaron como es, se la pasa hablando y molestando realizando ejercicios de gimnasia que no tienen nada que ver con la clase, la profesora explica nuevamente el saque de fundamentación y la niña le dice a la otra no puedo e insiste con su comentario por que no puede realizar el saque, la niña se siente mal y no quiere realizar el ejercicio ya que le duelen las muñecas y los antebrazos y no le gusta ese deporte en especial; las amigas le dicen tranquila que no le ponga cuidado al dolor generado y comienza a ensayar de nuevo así que comienza una disputa de palabras como si se puede y que no se puede.

Hay la profesora cambia la actividad donde ubica en grupos para realizar recepción, se trabaja con balón medicinal, para realizar la atrapada y que tengan una buena base de sustentación, las niñas comienzan a trabajar con un poco de miedo al coger el balón porque se pegan duro y les da miedo lastimarse, la profesora dice la posición básica es fundamental para poder jugar bien en el voleibol, este ejercicio lo realiza por 10 minutos, después hace el mismo ejercicio pero con balón de voleibol, hay unas niñas que tienen una gran habilidad nosotros le preguntamos que si practica este deporte y nos dice que sí que ella pertenece a la liga de voleibol de Bogotá que está practicando desde hace 3 años que le apasiona el deporte y cualquier

actividad deportiva, se le pregunta a la niña que es lo que más le gusta de la clase de educación física ella nos dice que la profe tienen una facilidad para explicar cualquier deporte, ella es muy exigente, es una persona muy comprometida en su actividad, le gusta la forma de enseñar, la profe es muy diferente que los otros profesores, las actividades de voleibol trabajadas antes eran no tan explicadas y nos hacían cualquier actividad y después nos dejaba jugar sin tener muy claro lo básico del voleibol, mientras que la profesora siempre está haciéndonos actividades para aprender, utiliza muchas actividades recreativas para entender bien el proceso del deporte, también es una profe que queremos muchísimo porque nos exige y explica con agrado.

Hay la profe llama al grupo para hacer juego real, ubica en un lado de la cancha 6 niñas y comienza a explicar que la idea es hacer tres toques, el primero es la recepción, el segundo la colocación y el tercero el remate, ella nos ubica a otro lado de la cancha, tenemos que hacer saque y las niñas intentaran hacer la recepción utilizando los tres toques, esta actividad es para la gran mayoría de las niñas es fácil hay un grupito que no pueden, hay la profesora para la actividad y cambia los grupos para todas puedan jugar, cuando termina la clase la profe llama al grupo al centro del campo y hace un estiramiento del tren inferior las acompaña al salón y les dice niñas que tengan un feliz tarde nos vemos la próxima clase chao, todas las niñas se despiden y la profe baja y seba para la siguiente clase.

CONTEXTO. ASPECTOS GENERALES DEL LUGAR

Esta indagación se realizó en el colegio Nuestra Señora del Rosario, Bogotá, ubicado en la calle 4 A – No. 57 – 49, reconocido como un colegio católico. Consta de tres edificios de cinco pisos, un campus, comedor, sala de música, sala de danzas, un auditorio, cuatro canchas múltiples y se localiza en un sector categorizado estrato tres.

GENERALIDADES DE LA POBLACIÓN.

Los grupos de jardín, pre jardín, transición, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto son grupos mixtos. Desde el grado sexto a once la población es femenina y cuenta con dos mil estudiantes.

La muestra se realiza con el grado octavo (ocho cuatro) que se compone de treinta y dos niñas entre los doce y los quince años de edad.

La institución cuenta con seis docentes de educación física. Dos en preescolar y primaria, y dos en bachillerato. La educación física está enfocada en los deportes. La profesora a cargo del grupo observado fue la Especialista Claudia Ortiz graduada en el 2008 en la Universidad de los Libertadores.

Continuando con la ruta solo se realizarán diarios de campos intensivos los cuales nos llevarán a un resultado claro ya que este vincula al observado tanto individual como grupal a continuación iniciaremos con los diarios de campo en sus diferentes fases.

3.2 RUTA METODOLÓGICA

A continuación se presenta el contexto de la indagación (aspecto generales del colegio y la población) y las fases establecidas para la investigación especificando los momentos que constituyen cada una de ellas, adicionalmente se menciona el uso de las técnicas de investigación y la distribución de las mismas durante las sesiones de observación efectuadas. Para la realización de las observaciones se usó la triangulación metodológica descrita a continuación:

- *Triangulación de Técnicas de investigación:* observación no participante, observación participante y diario de campo intensivo,

EL JUEGO LUDICO COMO APOYO PARA EL TRABAJO EN EQUIPO Y LA INTEGRACIÓN DE NIÑAS NUEVAS A LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA

El ser humano es un animal de costumbres que día a día adquiere conocimientos de diferentes formas desde que nace hasta que muere, desde que se despierta hasta que se acuesta y de cada persona que lo acompaña en su crecimiento; es por esto que se hace relación a la adaptación de una persona a un ambiente desconocido y evitar el rechazo del grupo al cual va ingresar.

Vemos que la educación cada vez está más apática a la integración grupal y lo podemos observar desde los más pequeños porque es desde allí donde se genera el egoísmo y la falta de trabajo en equipo. Continuando de generación en generación y por ende de grado a grado.

De donde partimos de la justificación encaminada a cumplir los logros respecto a la orientación del docente de educación física y a la falta de trabajo en equipo de las estudiantes cuando ven que a su núcleo llega alguien nuevo y más si se encuentran en un entorno de clasismo y egoísmo, es aquí donde el docente cumple con una función muy importante en este proceso de integración ya que va a detectar las dificultades y problemáticas que tenga el grupo.

Es también el docente el encargado de que se genere la integración más rápida y fácil para la persona que llega nueva, ya que es él o ella la que tiene en pocas palabras el control, y como desde su proceso metodológico y lúdico hace que se integre y participe de forma activa alcanzando su adaptación en el grupo y la clase, logrando así un buen trabajo en equipo. También hay que tener presente la actitud de la persona que llega nueva si bien sabemos la forma de presentarse da para ser bien recibida o por el contrario para no querer tener a esa persona en su grupo. En este proceso de crecimiento se manifiestan muchos factores que hay que tener presente como lo es el entorno familiar, entorno educativo y proceso hormonal que

en su momento el docente de educación física debe estar atento para generar una buena orientación y un buen trabajo en equipo.

Como lograrlo a través del objetivo general que es el observar como orienta el docente de educación física el uso del juego para la formación del trabajo en equipo en las niñas que llegan al grado octavo de otras instituciones y apoyados de sus objetivos específicos como lo son:

- Implementar estrategias lúdicas para incentivar en el estudiante el gusto por el juego.
- Identificar los usos del juego para el trabajo en equipo en la clase de educación física.
- Caracterizar la metodología del docente a partir del uso del juego logrando así la participación activa de las niñas.

Quienes participan en la investigación todos ya que si se trabaja en equipo se podrá evidenciar resultados más claros desde el ejemplo quienes serían las personas a comunicar este trabajo son: las niñas del grado octavo, profesora y los padres de familia teniendo presente que desde el inicio de la ruta se habló con padres de familia para informar sobre los procesos y el proyecto que se va a desarrollar para que ellos como padres ayuden y formen parte de este.

Las estrategias metodológicas serian un buen plan de trabajo con actividades orientadas al trabajo en equipo y con apoyo del juego lúdico para que la clase de educación física sea ese espacio de inclusión de las niñas nuevas a un grupo ya conformado.

Actividades lúdicas que se generan a través del juego como son uno a uno, se quema la casa, carrera de cintas, súper héroe etc., y con estas y otras actividades las estudiantes valoren la importancia del trabajo en equipo y el apoyo a sí mismas y en especial al que llega nuevo. Todo esto se puede lograr con un buen éxito teniendo el apoyo incondicional del docente encargado a la asignatura de educación física,

En el proceso educativo la integración de los niños nuevos al colegio es primordial para su desarrollo cognitivo y es mucho más fácil cuando son pequeños, a medida que van creciendo es un poco más difícil porque empiezan aparecer unos factores externos que pueden dificultar esta socialización a integración en los grupos; observemos que en los grados de octavo encontramos niñas de diferentes edades esto hace que observemos el primer factor para que no allá integración ni trabajo en equipo, otro sería su proceso hormonal que cambian de niñas a jóvenes y este sería uno de los factores más importantes que debe tener presente el docente de educación física al momento de dictar su clase de iniciación.

Citaremos a **ROSSI Y BIDDLE (1970)** el cual no hace mención al recurso y material didáctico *“El concepto de material o recurso didáctico tiene un carácter básicamente instrumental. Se trata de cualquier dispositivo o equipo que se utiliza para transmitir información entre personas”*

Estas dos son sus diferencias en conceptos y utilización: los recursos son el proceso metodológico que utilizaremos como lo es el asignar tareas y comando. Los materiales didácticos son todos los que podemos utilizar a nivel físico pelotas, lazo, cuerdas ect , por ultimo resaltaremos el recurso humano tanto docente como estudiante el cual deben estar trabajando recíprocamente.

Por ultimo llegamos a una evaluación y seguimiento que se realizara a cada una de ellas mostrando los avances de juego lúdico y trabajo en equipo con cualquier grupo poblacional para así ver los avances o dificultades que se hallan presentado en todo el año escolar fueron favorables o no. Por consiguiente están presentes en el seguimiento las fases de trabajo en el diario de campo que mencionaremos.

3.3 FASE I. TRABAJO DE CAMPO

3.3.1 Momento uno. Aproximación al contexto

Este momento consta de una sola observación de carácter no participante, mediante ella los observadores se acercaron al contexto identificando sujetos, modos de relación, términos y otras maneras de trato claves para el momento dos.

3.3.2 Momento dos. Incursión.

Este se desarrolla a partir de observaciones participantes que van desde la segunda visita hasta la octava sesión, punto en el cual los observadores abandonan la fase uno. Cada observador registró sus observaciones en notas de campo, luego, estas se reconstruyeron en diarios de campo intensivo individuales, y posteriormente estos se confrontaron para generar el “informe diario de campo intensivo” documento sobre el cual se realizó la codificación.

3.4 FASE II. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

Para el análisis de los datos recogidos durante las observaciones se definieron cuatro momentos que se describen a continuación.

3.4.1 Momento uno. “Selección y codificación”

El proceso de la codificación se dio a partir de las lecturas a los “*informes de diarios de campo intensivo*”, en ellos se seleccionaron frases y párrafos denominados *códigos* identificados como O1-C2 u otros similares indicadores del número de observación (O1-O2 y otros) y frases o párrafos (C1,C2,C3 y demás) respectivamente. Este proceso se hizo usando el mayor número de posibilidades de códigos que cada diario brindaba siguiendo los propósitos de este trabajo. (Ver anexos 28 hojas: codificación diarios de campo)

Tabla N° 1. En la tabla se presenta un ejemplo de un fragmento de un diario de campo que fue seleccionado y posteriormente identificado con los códigos señalados en el párrafo anterior.

3.4.2 Momento dos. Agrupación de códigos.

Una vez establecidos los códigos en todos los informes, estos (códigos) fueron agrupados por asociación y comparación constante. En la tabla se presenta un ejemplo de la agrupación de los códigos asociados por el significado que expresan.

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO			
JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDERAZGO
<p>C9: Juegos de relevos y competencia entre grupos: los materiales para cada grupo fueron 8 conos ubicados en hilera separados dos metros entre uno y otro para realizar el desplazamiento a modo de <u>eslalom</u> (zigzag), ir hasta la línea final, tocarla con la mano y retornar por la misma ruta, para luego dar el relevo a su compañera.</p> <p>C13: Situaciones de competencia: Cuando pasan las <u>últimas</u> niñas sus compañeras comienzan a gritar vamos a ganar corre, corre, una de las niñas llega y todas comienzan a gritar ganamos, ganamos jajaja y las demás responden <u>buuu</u> la profe dice no más niñas, es un juego.</p>	<p>C4: Comunicación: La profe llama a las niñas a la mitad de la cancha. Por medio del pito.</p> <p>C15: Comunicación: Tras un par de minutos la profe hace sonar el pito y todas vuelven a la mitad de la cancha.</p> <p>C19: Indicaciones docentes para el juego libre: Luego de unos minutos de trabajo las niñas piden a la profesora dejarlas jugar un partido ante lo cual pide recoger el material, hacer equipos y jugar a dos puntos, hace el sorteo y comienza los partidos.</p> <p>C32: estrategias y acuerdos para jugar: Todas las niñas salen corriendo para que</p>	<p>C3: estrategias de trabajo: la profe nos comunica que la idea del día vincularnos al trabajo que se tiene previsto para las niñas; suena el timbre y las niñas bajan, saludan y proceden cambiarse.</p>	<p>C6: Distribución de participación: cada niña se enumera del uno al cuatro, secuencia que se repite hasta finalizar todas las estudiantes, cada número debe agruparse y formar una hilera que estará paralela a los número dos, luego los tres y finalmente los número cuatro.</p>

2.3.3 Momento tres. “Generación de categorías” En este punto del análisis se relejeron las unidades de significados agrupadas mediante los códigos para cotejar los vínculos entre unos y otros. Esta agrupación se usó para establecer asociaciones de significado que permitieron generar las categorías. Ver tabla N° 3.

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO			
JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDEREZGO
C1: Actividades de Juego: nos vamos a ubicar en cinco filas, todas salen a correr, nosotros hacemos sonar el pito y paren para hacer los grupos nos vamos a hacer por estatura en una fila, manos arriba, al frente nos tomamos de las manos y aemos un círculo.	C9: Comunicación: la profe las llama, por favor se acercan a la mitad de la cancha, vamos hacer un círculo y nos cogemos de los hombros.	C4: Motivación por el docente: algunas niñas responden <u>siiii</u> no escuche nueva mente duro listo <u>siiii</u> grita con energía todas las niñas.	C3: Estrategias de Juego: vamos a mirar si entendimos, turbulencia, hay unas niñas que no corren se quedan en el puesto y las demás le dicen <u>huubububuu</u> , ellas <u>re rien</u> ya <u>ya</u>
C2: estrategias de trabajo: cuando diga olas a la derecha salimos corriendo a la derecha, cuando decimos olas a la izquierda corremos a la izquierda y cuando digamos turbulencia nos cambiamos de puestos.		C7: Motivación por parte del Docente: les da muchísima risa la profe les dice hay nos saben saltar que pena y gritan si sabemos.	<u>entendimos</u> , vamos a mirar olas a la derecha todas salen corriendo, olas a la izquierda, se <u>devuelven corriendo</u> y <u>gritando</u> , <u>turbulencia</u>
C5: Actividades del Juego: olas a la izquierda, salen corriendo, <u>turbulencia</u> todas comienzan hacer sus grupos, gritando, bueno estos son los grupos de trabajo.		C12: Motivación por la docente: la profe les dice, vamos que si se puede.	comienzan a correr unas gritan, bueno
C6: Actividades de Juego: vamos a repetir "maracuyá ya <u>ya</u> maracuyá; todas repiten y las niñas lo hicieron. Ahora...cuando lo repitan vamos saltando hacia la derecha.		C13: Miedo al juego: otras provocan el miedo colectivo lo cual	niñas lo hicieron muy bien, a hora cuando diga <u>turbulencia</u> hacemos
C8: Actividades del Juego: Ahora...vamos a decir <u>maracuyé</u> <u>ye ye</u> <u>maracuyé</u> y vamos saltando hacia la izquierda. <u>¡No las escucho!!!</u> Todas las niñas van realizando el ejercicio unas jugando no coordinan saltan a destiempo, otras riendo las compañeras les dicen vamos a galón bien. La siguiente es <u>maracuyi</u> <u>yi yi</u> <u>maracuyi</u> y nos vamos desplazando hacia abajo...bueno, lo hacemos todo a la una, a las dos y a las tres...			

Tabla N° 3. En la tabla se puede apreciar un ejemplo de códigos agrupados por significado y la categoría generada.

Categoría de Juego: Los juegos se pueden identificar de diferentes formas, encontramos juegos recreativos, juegos deportivos, juego de roles, estos diferentes juegos se realizan en

grupo y de forma individual, el cual les permite tener mayor compromiso y dedicación a la hora de realizar las diferentes actividades.

Categoría Comunicación: La comunicación una forma de interaccionar entre las diferentes personas, esto nos permite hacernos entender, ya sea de forma verbal, gestual, señas, sonidos, cualquiera de estas nos permite relacionarnos con las demás personas.

Categoría normas: Las diferentes actividades tienen reglas, las cuales les permite tener un mejor desenvolvimiento a la hora del día a día, esto quiere decir que en actividades de clase, todos tienen normas las cuales les permiten desarrollar las diferentes tipos de ejercicios.

Categoría Liderazgo: Es la forma que una persona que trabaja con un grupo puede influir en el para lograr un propósito que todos juntos pretenden alcanzar, quiere decir que todas las personas pueden expresar sus formas de pensar, actual para tener mayor compromiso con los objetivos.

4.3.4 momento cuatro. “Interpretación”

Luego de haber definido las categorías, estas fueron incluidas en la matriz de análisis interpretativa en los casos docentes y estudiante a la luz de las mismas (ver tabla N° 4). Posterior a esta interpretación se procedió a elaborar las conclusiones.

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ				
OBSERVACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
II	La forma de utilizar el juego en la clase de educación física es un juego de interacción donde todas las niñas están, realizando todas las actividades	Una de las formas de comunicarse por parte de la profe es hacer sonar el pito, el cual las niñas ya lo entienden y lo acatan.	Las diferentes actividades que se realizan en la clase las niñas ya tienen directrices las cuales en el momento de realizar las actividades son muy asertivas.	La profe tiene diferentes formas de hacer que las niñas realicen el trabajo por medio de diferentes actividades.
III	Las diferentes herramientas que tiene el juego les permite desarrollar y crear estrategias para hacer el juego una actividad complementaria al desarrollo de la clase.	La comunicación que utiliza la docente para explicar las actividades a realizar es muy fluida, las niñas entienden de una manera muy clara, esa relación que existe entre la docente y las niñas permite que la clase sea muy fluida.	Todas las actividades que se realizan se deben hacer por medio de las indicación dadas por la maestra, las cuales les permite conseguir sus objetivos.	Las actividades son variadas, constantemente estén realizando modificaciones para que las niñas realicen los juegos.

Tabla N° 4. En la tabla se observa la estructura de la matriz de análisis que se usó para hacer la interpretación de las categorías logradas.

4. ESQUEMA DE INTERVENCION

“COMO LA MARIPOSA”

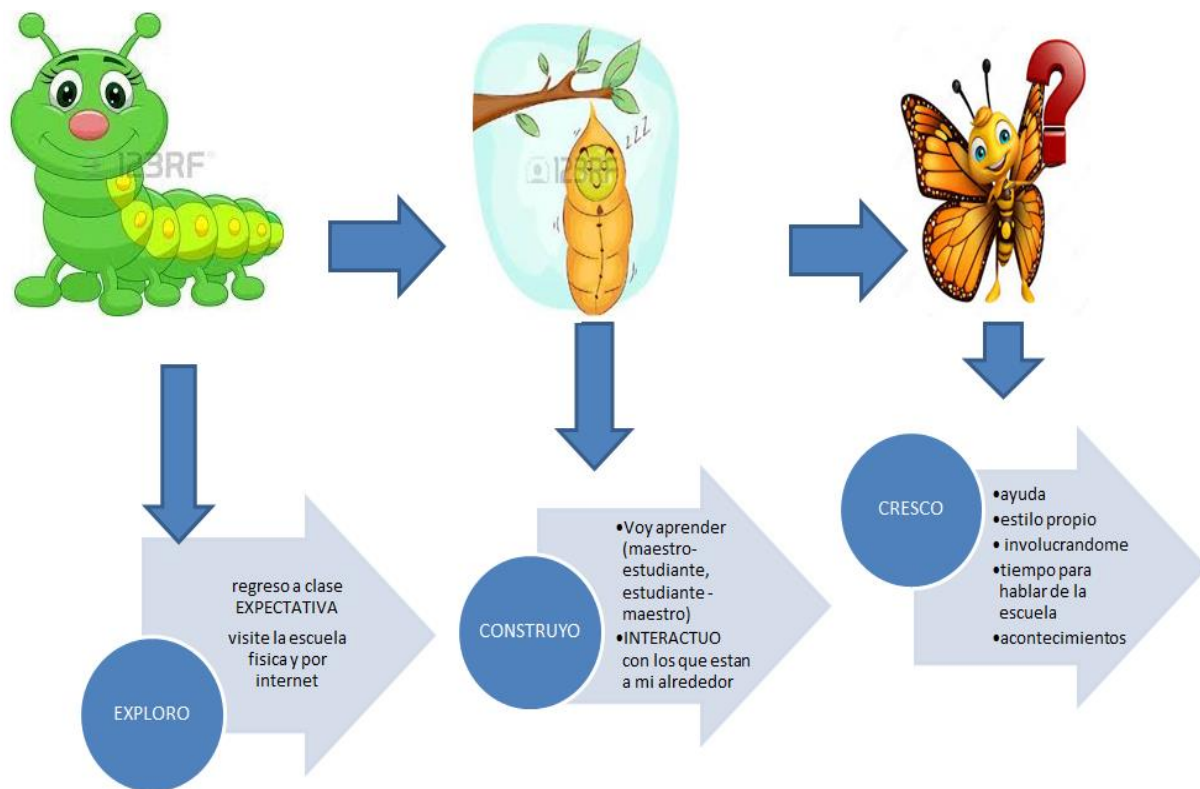


Figura 2 Esquema de intervención

Nuestro esquema es basado en el proceso de evolución de la mariposa, ya que nos muestra como este ser, pasa por las diferentes etapas la cual la lleva a un crecimiento y evolución.

En el primer momento se llama Exploro “Gusano”, el cual las estudiantes que son matriculadas en el Colegio Nuestra Señora Del Rosario Bogotá, desde el proceso de inducción van observando las instalaciones del colegio, como funciona, sus procesos académicos, convivenciales y los más importantes los extracurriculares los cuales se les indica a las aspirante nuevas, La Orquesta, La Tuna Mayor y Menor, Banda Marcial, Grupo de Danzas, Club de Ingles, Escuela de Formaciones en Danzas, Artes y Deportes.

Este momento de exploración las niñas o niños nuevos traen diferentes expectativas de cómo son sus compañeros o compañeras los cuales permiten una adaptación a los procesos del colegio, ya durante las actividades académicas o conocimiento del grupo de trabajo.

En el segundo momento se llama Construyo “Capullo” es donde las niñas del Colegio Nuestra Señora del Rosario Bogotá, ya están en la capacidad de manejar procesos claros de aprendizaje de forma más lúdica y recreativa por medio del trabajo o convivencia de los demás, en este proceso se mira que voy aprender, como lo voy aprender, y como esos aprendizajes se relacionan con la interacción con las demás personas.

Las diferentes formas de relación entre docente estudiante, estudiante – estudiante ya crecen los lazos de amistad, desde los conceptos lúdicos ya se puede mejorar sus objetivos donde se maneja la felicidad al esfuerzo de alcanzar lo que se propone.

Desde las diferentes actividades de aprendizaje, se maneja unas experiencias propias y únicas las cuales permite manejar una relación con mayor claridad, se debe al manejo de las diferentes experiencias donde permite el desarrollo del niño o la niña, desde la parte lúdica, recreativa, juego, desde donde se maneja el placer para los niños.

En el tercer momento se llama Crezco “Mariposa” Se maneja desde las experiencias propias donde los niños y niñas ya pueden hablar de las dinámicas que se manejan al diario, desde las ayudas que se pueden prestar entre las relaciones de compañeras en los diferentes proceso de aprendizaje, cada una se destaca por su propios estilo el cual la vuelve única, le permite el desenvolverse entre el grupo de compañeros.

Las estudiantes en este momento se involucran en diferentes actividades llamadas extracurriculares las cual les permite tener mayor relación con las demás personas y esto le permite tener mayor relación en los procesos académicos.

5. CONCLUSIONES

Durante el proceso de intervención que se realizó en el Colegio Nuestra Señora del Rosario Bogotá, se identifican algunas problemáticas relacionadas con las habilidades del trabajo en equipo, dadas las características de las niñas de grado octavo; ante esto el proceso que se lleva a cabo fue continuo el seguimiento del proyecto de intervención.

Durante de construcción de los objetivos hay que resaltar la asesoría del profesor ya que durante este proceso se buscó como las niñas del colegio nuestra señora del rosario Bogotá, comenzaban a desarrollar sus habilidades para el trabajo en equipo, ya que las dinámicas del colegio permite este desarrollo por las múltiples actividades académicas en las cuales las niñas están inmersas en el día a día.

En los diferentes procesos de enseñanza – aprendizaje de las niñas del grado octavo, se hace necesario la apropiación de las diferentes actividades lúdicas, juego y recreación que le permitan ayudar e incentivar el goce a sí a los procesos de aprendizaje de una forma autónoma esto se puede observar que desde la clase de educación física, recreación y deportes, sus actividades permiten este espacio de reflexión.

Partiendo de los diferentes intereses y necesidades que las niñas de grado octavo presentan en el aula de clase, es como por medio de la lúdica y el trabajo en equipo manejando actividades extracurriculares que permiten desarrollar sus habilidades, como son la orquesta, la Tuna, la Banda Marcial, los grupos de Danzas institucionales, el club de Manualidades, las escuelas de Deportes baloncesto, voleibol, gimnasia, porrismo, Karate futbol, patinaje, esto permiten que estas actividades ayuden a las estudiantes en sus experiencias vividas.

Las actuaciones de las estudiantes de grado octavo les permite visualizar las orientaciones didácticas que las caracterizan frente al proceso del trabajo en equipo, estas se destacan porque las estudiantes tienen los parámetros claros y asertivos en los diferentes procesos académicos, convivenciales, deportivos, culturales, y manejan las normas o pautas dadas durante las diferentes clases o asignaturas, uno de los aspectos más importantes que caracteriza las orientaciones del docente es que utiliza demostraciones con las estudiantes tras la explicación previa del juego o la actividad, para lograr así una mejor comprensión por parte de las estudiantes, y esto le permite que en las actividades donde se involucra el juego se pueda desarrollar de la clase se maneje diferentes alternativas para desarrollar el trabajo en equipo y que las niñas no identifiquen que están en este desarrollo si no al finalizar las diferentes actividades comienzan a entender este proceso.

La docente de educación física egresada de la especialización pedagogía de la lúdica de la Universidad de los libertadores, utiliza el juego y la lúdica como herramienta pedagógica en la clase de educación física, recreación y deportes, podemos encontrar diferentes actividades de lúdica y juego el cual les permite tener un mayor trabajo en equipo, las niñas del colegio nuestra señora del rosario – Bogotá, están relacionadas en diferentes propuestas de juego, recreativo, competitivo, dirigido y libre, esto les permite diferenciar las diferentes actividades e identificar cuando se está trabajando en equipo y cada actividad les permite trabajar en equipo y gozar esta clase por las múltiples habilidades que la docente les permite.

La metodología que utiliza la docente es el juego el cual está relacionado para la enseñanza de las diferentes técnicas que se utilizan para los diferentes deportes, igualmente para realizar

trabajo de fuerza, resistencia, mediante el juego realiza todas estas actividades en la clase de educación física.

El juego es la herramienta principal que tiene la docente y que las niñas desarrollan en la clase.

Las niñas de octavo encuentran la clase de educación física, recreación y deportes, como su alternativa para realizar diferentes procesos de enseñanza aprendizaje, porque les permiten relacionarse con sus compañeras en las diferentes actividades.

En la realización del es quema de intervención se miraba con es el proceso de la mariposa donde va pasando sus diferentes ciclos de evolución, esto nos permite relacionarlos con las niñas del colegio Nuestra Señora del Rosario Bogotá, primera para mirar desde que punto de trabajo nos hi vamos a encontrar, ya que es un colegio muy grande donde cada año van ingresando mas de 300 estudiantes nuevos a la institución, uno de los grupos por su proceso de crecimiento o etapa de adolescencia es el grado octavo.

Desde este punto de vista comienza a realizarse el esquema de la mariposa ya que las niñas de grado octavo permanecen la mayor parte del día en sus tecnologías y la interacción con las demás compañeras es muy poca, en este punto nos ubicamos en la parte donde la mariposa comienza hacer su proceso de construcción el cual permite realizar lasos de amistad que ellas por tanto tiempo van creando y fortaleciendo.

La mariposa es el ejemplo de paciencia para realizar su ciclo, ya que las niñas de gado octavo comienzan a realizar diferentes actividades lúdicas, recreativas manejadas desde la clase de educación física, recreación y deportes, donde les permiten competir de una forma sana y divertida.

Algo que nos llamó la atención fue como las niñas al sentir que eran observadas no actuaban o disfrutaban la clase con gusto, ya que pensaban que las estaban vigilando para llamarles la atención, al explicarles cual eran el fin de la observación ellas entendieron y se comportaban de una forma diferente la cual nos permitió desarrollar nuestra propuesta de intervención.

Según nuestra propuesta de intervención podemos rescatar que la lúdica, el juego y el mismo trabajo en equipo son partes fundamentales para el desarrollo de las clases de educación física, recreación y deportes, permite que las estudiantes crezcan mucho más en sus relaciones intrapersonales, pero así mismo es un tema muy grande de abarcar y que hay múltiples actividades según el contexto, la población y la ubicación geográfica.

Esto permite seguir trabajando en la construcción de metas didácticas y desarrollo de diferentes actividades lúdicas, las cuales permita que la lúdica sea vista como una estrategia pedagógica que ayuda a las estudiantes a crecer en sus procesos de enseñanza – aprendizaje.

Por ultimo queda que el Colegio Nuestra Señora del Rosario Bogotá queda agradecido por mostrar estos resultados y creen en las diferentes acciones lúdicas las cuales permiten que el proceso de enseñanza – aprendizaje se pueda mirar desde otro punto de vista.

6. LISTA DE REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Álvarez E. (2010). *El Juego Como Actividad De Enseñanza – Aprendizaje*. Gibralfaro Estudios Pedagógicos, Málaga.

Ariza P. (1993). *Un ámbito científico emergente, en el proceso de construcción*. Buenos Aires

Benedito V. (1987). *Introducción A La Didáctica, Fundamentación Teórica Y Diseño Curricular*. Barcelona. Barcanova.

Bonals. J. (1993). *El Trabajo en Equipo Del Profesorado*, Barcelona

Cabello V. (1993). *Manual De Evaluación Y Entrenamiento De Las Habilidades Sociales*. España: Siglo XXI.

Cagigal J. (1979). *Cultura intelectual y cultura física*. Buenos Aires. Kapelusz.

Campos G. (2010). *El Juego En La Educación Física Básica*, Editorial Kinesis.

Claparede (1975). *La Educación Funcional*. Madrid, cátedra. Col. Clásicos N. 110.

Delgado y Del Campo (1993). *Sacando Jugo Al Juego*. Barcelona. Integral.

Díaz B. (1997). *Didáctica Y Curriculum*. Argentina. FLACSO Novedades Educativas.

Escudero J. (1980). *Modelos Didácticos*. Barcelona. Oikos- Tau.

Esparza A. Petroli A. (1981). *La Psicomotricidad en el jardín de infantes*. Editorial Paidós, Buenos Aires

Estebaranz A. (1994). *Didáctica E Innovación Curricular*. Sevilla. Publicaciones de la Universidad de Sevilla.

Fernández Huetas J. (1985). *Didáctica*. Madrid. UNED

Garrote, N. (1993). *Educación Física Y Su Contexto*. En MARTÍNEZ, V. (Coord.). *La Educación Física Primaria. Reforma, 6 a 12 años*. Vol.1 Barcelona Paidotribo.

Gómez, J.M. Y Rodríguez, C. (1993). *Didáctica De La Educación Física*. En Martínez, V. (Coord.). *La Educación Física Primaria. Reforma, 6 a 12 años*. Vol. 2 Barcelona. Paidotribo.

González L. (1993). *Deporte Y Educación*. Madrid. Palabra.

González N. Y ANGELES M. (2006). *Investigación Cuantitativa Como Estrategia De Conocimiento, Intervención Y Trabajo De Las Políticas De Salud. Una Aproximación Desde México Y Cuba*. Toluca – México. Universidad Autónoma de México.

Huizinga J. (1949). *Homo Ludens*. Londres. Routledge and kegan Paul. *El Juego Como Estrategia Didáctica*. Caracas Venezuela. Editorial Laboratorio Educativo

Mahieu. P (1992). *Travailler en equipo*. Paris, Hachette.

Mallart J. (2000). *Didáctica Del Curriculum A Las Estrategias De Aprendizaje*. Revista española de pedagogía N. 217

Ministerio De Educación (2000). *Lineamentos Curriculares Educación Física Recreación Y Deportes*. Bogotá - Colombia: Dirección general de investigación y desarrollo pedagógico.

Navarro V. (2002). *El Afán De Jugar Teoría Y Práctica De Los Juegos Motores*. Barcelona. Inde.

Pedraz V. (1988). *Teoría Pedagógica De La Actividad Física* .Madrid. Gymnos.

Pere B. (2000). *Juegos y Deportes Populares Tradicionales*. Inde.

Pérez A. (2007). *Juegos Sin Reglas*. Madrid, Raíz Grafica.

Piaget (1986). *Psicología Y Pedagogía Del Juego*. Barcelona, Agostini.

- Pieron M. (1988). *El Deporte Hacia El Siglo XXI*. Málaga. Unisport.
- Restrepo M. (2208). *Producción De Textos Educativos* .Bogotá – Colombia. Editorial Magisterio.
- Rodríguez, J. (1995). *Deporte Y Ciencia. Teoría De La Actividad Física*. Barcelona. INDE.
- Ruiz J.M. (1996). *Teoría Del Curriculum, Diseño Y Desarrollo Curricular*. Madrid. Universitas.
- Sáenz Barrio O. (1992). *Didáctica General. Un Enfoque Curricular*. Alcoy. Marfil.
- Sarmiento M. (2007). *La enseñanza de las matemáticas y las NTIC*, Universidad Rovira, Venezuela
- Toro S. y Sergio M. (2005). *La Motricidad Humana, Un Corte Epistemológico De La Educación Física*, En Revista en acción 1 pág. 104 – 108.
- Torres C. (2007). *El Juego Como Estrategias De Aprendizaje En El Aula*. Trujillo - Perú: Universidad de los Andes.
- Trigo E. (1995). *Aplicación Del Juego Tradicional En El Currículo De Educación Física*. Barcelona. Paidotribo.
- Trigo E. (2000). *Motricidad Creativa, Una Forma De Investigar*. Coruña. Universidad.
- Válela F. (2000). *El fenómeno de la vida*. Santiago de Chile. Dolmen.
- Vicente P. (1988). *La educación física; más que una asignatura*. Barcelona. Revista de educación física, nº 19. Ideasport.
- Woods P. (1987). *La Escuela Por Dentro. La Etnografía En La Investigación Educativa*. Barcelona. Paidós.

Zubiria M. (2004). *Enfoques pedagógicos y didácticos contemporáneos*, FI

ANEXOS

REJILLAS DE OBSERVACIÓN

REJILLAS DE DATOS OBSERVACION II

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ

JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDERAZGO
<p>C9: Juegos de relevos y competencia entre grupos: los materiales para cada grupo fueron 8 conos ubicados en hilera separados dos metros entre uno y otro para realizar el desplazamiento a modo de eslalom (zigzag), ir hasta la línea final, tocarla con la mano y retornar por la misma ruta, para luego dar el relevo a su compañera.</p> <p>C13: Situaciones de competencia: Cuando pasan las últimas niñas sus compañeras comienzan a gritar vamos a ganar corre, corre, una de las niñas llega y todas comienzan a gritar ganamos, ganamos jajaja y las demás responden buuu la profe dice no más niñas, es un juego.</p> <p>C16: juego deportivo: la profe decide realizar ejercicios de saque y recepción en la cancha, pide a los grupos permanecer juntos. De un lado de la cancha están 6 niñas ubicadas en la posición básica de juego esperando el envío de los saques.</p> <p>C23: Gusto al juego: Otras niñas gritaban rápido que nosotras queremos jugar, desde allí gritan animando al equipo que les agrada</p>	<p>C4: Comunicación: La profe llama a las niñas a la mitad de la cancha. Por medio del pito.</p> <p>C15: Comunicación: Tras un par de minutos la profe hace sonar el pito y todas vuelven a la mitad de la cancha.</p> <p>C19: Indicaciones docentes para el juego libre: Luego de unos minutos de trabajo las niñas piden a la profesora dejarlas jugar un partido ante lo cual pide recoger el material, hacer equipos y jugar a dos puntos, hace el sorteo y comienza los partidos.</p> <p>C32: estrategias y acuerdos para jugar: Todas las niñas salen corriendo para que no le quiten el saco, se ubican lejos. La profe las llama y les dice que la idea es que cada grupo debe intentar quitarles el saco a sus compañeras.</p>	<p>C3: estrategias de trabajo: la profe nos comunica que la idea del día vincularnos al trabajo que se tiene previsto para las niñas; suena el timbre y las niñas bajan, saludan y proceden cambiarse.</p>	<p>C6: Distribución de participación: cada niña se enumera del uno al cuatro, secuencia que se repite hasta finalizar todas las estudiantes, cada número debe agruparse y formar una hilera que estará paralela a los numero dos, luego los tres y finalmente los numero cuatro.</p>

REJILLAS DE DATOS OBSERVACION II

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ

JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDERAZGO
<p>C30: tipos de juego (recreativo): bueno...vamos a realizar un juego para cambiar la rutina...cada equipo tiene que ubicarse en una fila, la primera de la fila es la cabeza, las demás deben estar cogidas de la cintura de su compañera...la última es la cola y debe llevar un saco en la cintura; por ningún motivo deben dejarse quitar el saco ni soltarse de las filas.</p> <p>C31: Juego de enfrentamiento (sub-grupos): Cada fila es un dragón, la primera puede quitarle el saco a las demás filas, ósea, a los demás dragones y no dejar que le quiten el propio, al sonar el pito todas deben salir a coger a las demás compañeras...gana la última que quede con su saco.</p>	<p>C33: Estrategias de Juego: dos grupos se ponen de acuerdo para quitarles los sacos a los demás dragones, las dos líderes de cada grupo se hablaron entre ellas; vamos a quitarles las colas a los demás grupos y cuando quedemos nosotras ahí sí, la que gane.</p> <p>C37: Estrategias para jugar: Todos los grupos salen a perseguir a sus rivales, unos más prevenidos que otros, la mayoría de grupos se hacían lejos para que nos les quitaran la prenda, cuando se venía un grupo a cogerlas comenzaban; rápido, corra, no no, a nosotras no, vayan por otras, en un grupo habían dos niñas que decían; cuando nos vayan a coger nos saltamos, listo va pa esa, pasan algunos minutos gana el grupo donde las niñas que se pusieron de acuerdo.</p> <p>C38: Comunicación: las demás se ríen; ustedes son un parche, la otra responde muérase y se abrazan.</p>	<p>C8: Modos de explicación “demostraciones por las estudiantes”: Para explicar, la profe pidió a uno de los grupos hacer una demostración, explicó el recorrido de la prueba, pasar la pista de obstáculos y dar el relevo a la compañera que espera en una fila.</p> <p>C10: motivación por el docente: El primer grupo que termine tiene la mayor parte de puntos.</p>	<p>C36: Modificaciones al juego: Vamos a hacer una modificación...el grupo que se deje quitar la cola, va a pasar a ser parte del grupo que robo la prenda...gana el grupo que quede con su bandera, dice la maestra.</p>

REJILLAS DE DATOS OBSERVACION III
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ

JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDEREZGO
<p>C4: Manifestación de Juegos en la Clase: calentamiento jugando “rescate la bandera”...cada grupo debe tener un pedazo de tela, puede ser la chaqueta, deben amarrarlas en las palmeras...cada equipo debe preparar su estrategia.</p> <p>C6: Manifestación de Juego en la Clase: Todas las niñas gritan animadas y comienza el juego, un grupo manda a otras para que las cojan más rápido y el otro grupo salen corriendo, la mayoría de niñas son atrapadas y piden repetir el juego.</p> <p>C8: Variaciones del Juego: ubica nuevamente a los dos grupos y estos planean sus estrategias, de inmediato nos cambiamos de grupo, notamos que allí hay dos niñas que toman la palabra...les podemos ganar si todas salimos a coger la bandera y tres se quedan esperando y cuidando la de ellas; listos...vamos a hacer las cosas de esa manera estas dos niñas tienen una facilidad de que las demás hagan lo que ellas</p>	<p>C3: Comunicación: La profe se ubica en la mitad de la cancha cubierta y comienza explicando cómo es la actividad.</p> <p>C13: Precaución en el juego: la profesora llamó la atención al grupo recalando que es necesario tener mucho cuidado con el contacto porque se pueden lastimar.</p> <p>C15: normas de clase y vuelta a la calma: por medio de un pitazo, para cambiar el ejercicio y volver a la calma.</p> <p>C17: Finalidad del Juego: comienza la actividad de repetición y coordinación al momento de realizar un movimiento el cual se puede ir modificando cada vez que se produzca una idea.</p> <p>C18: Variantes del Juego: la profe pide saltar a la derecha cuando decimos al pin, salto a la izquierda al pon, salto derecha e izquierda a la hija del conde simón, un salto adelante a la lata, un salto atrás al latero, saltos adelante atrás a la hija del chocolatero, la idea es el trabajo en grupo, hay unas niñas con más facilidad que otras nos dice la profe.</p> <p>C29: Actividades de las profes: Cuando los ánimos se elevan la profesora cambia la actividad.</p>	<p>C7: Indicaciones del Docente: Dos niñas que no realizan el ejercicio son sujeto de llamado de atención por parte de la maestra; les dice que todas las actividades se deben realizar por beneficio propio ya que este ejercicio nos muestra cómo está trabajando el corazón.</p> <p>C19: Acciones del Juego: Cuando la actividad empieza hay un grupo que se equivoca, la profesora pará y nos hace repetir, la segunda vez el trabajo mejora, la actividad provoca risas por las equivocaciones y la repetimos con más calma, se tiene como líder la voz de una compañera quien le da mayor orden al juego, vamos niñas si se puede es muy fácil, concentradas.</p>	<p>C5: Estrategias de Juego: En uno de los grupos se oye que una niña dice... mandemos a dos personas para que las cojan rápido, cuando las vallan a coger...entonces salimos corriendo por el otro lado para rescatar nuestra bandera, todas gritan siiii...siiii vamos hacerlo!!!.</p> <p>C9: Estiramiento, Calentamiento, vuelta a la calma: estiramiento, las piernas separadas y con cada mano nos vamos a coger las puntas de los pies la mayoría de las niñas se retuercen expresando dolor. Eso es normal, solo ocurre mientras enseñamos al cuerpo a trabajar, Nos ubicamos frente a frente y nos tomamos de las manos y hacemos una extensión de las piernas hacia atrás.</p> <p>C12: Situaciones de Juego: Durante el juego, en una acción evasiva por parte de una niña, su oponente al tratar de atraparla le golpea en la cara, el enojo no se hace esperar</p>

REJILLAS DE DATOS OBSERVACION III
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ

JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDERAZGO
<p>Preponen dice la otra niña.</p> <p>C10: Actividades de Juego: explica un juego que ella denomina “balón pesado” consiste en hacer pases sin caminar con el balón, la idea es poder anotar punto en el área de tres puntos de baloncesto. El juego inicia con el enfrentamiento entre dos de los grupos mientras los demás esperan, nos involucran en el juego rápidamente, nos envían pases y también los piden de nosotros.</p> <p>C16: Actividades de Juego: pide hacer un círculo abrazados, canta una canción; Al pin, al pon, a la hija del conde simón, a la lata, al latero, a la hija del chocolatero y nosotros debemos repetirla, las niñas se ríen y dicen, profe qué pena!!! ella les dice ¿porque? si es que los niños aprenden por medio del juego...</p>	<p>C34: Afecto hacia la profe: es una profe que queremos muchísimo porque nos exige y explica con agrado.</p>	<p>C20 Actividades de Juego: se ubican espalda con espalda, sentados en la línea de la mitad de la cancha, la profesora expone la importancia que tendrá la confianza en la actividad, consiste en tomarse de gancho con los brazos, a la señal tendremos que levantarnos, quedar en pie y ante una nueva señal volver a sentarnos.</p> <p>C22: Motivación de la Profesora: La profesora llama al grupo y felicita a las niñas, que bien trabajaron hoy cuando hacemos el trabajo unidas lo logros se realizan más fácil, que cumplieron el objetivo en un solo intento, aquellas que no lo lograron son motivadas.</p> <p>C23: Metas Propuestas: la profe les insta realizar las tareas con esfuerzo y así alcanzar lo que uno se propone.</p> <p>C36: Motivación de la clase: Para la mayoría de ellas la gran mayoría de las niñas es fácil, sin embargo, un grupo no puede hacerlo y la profesora recurre a realizar intercambios de jugadores de los distintos grupos, las actividad cambia y la actividad se nota distinta todas puedan jugar, las niñas que no sabían jugar y estaban con las que si sentían el ánimos que les dan van sus demás compañeras.</p> <p>C37: Motivación de la profe: acompaña las niñas al salón y les desea una feliz tarde.</p>	<p>C14: Integración en el Juego: se cambia de grupo para que pongan en práctica lo que observaron y las correcciones realizadas al grupo anterior, cuando la profe manda a cambiar de grupo es para que cada una pase por el juego e intente no cometer los mismos errores de los demás, Este juego es muy divertido dice el grupo de niñas que acaba de salir. C21: Acciones del Juego: un grupo que no pudo comienza a reír, otro realiza apoyos de las manos en el suelo lo cual afecta su intención de levantarse. Aquellas que cumplieron rápidamente la tarea optaron por señalar los errores de sus compañeras y otras tantas fueron acusadas de hacer trampa., es que ustedes no pueden, colocan las manos en el piso y se sueltan para hacerlo más fácil.</p>

REJILLAS DE DATOS OBSERVACION IV
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ

JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDEREZGO
<p>C1: Actividades de Juego: <i>nos vamos a ubicar en cinco filas, todas salen a correr, nosotros hacemos sonar el pito y paren para hacer los grupos nos vamos a hacer por estatura en una fila, manos arriba, al frente nos tomamos de las manos y aemos un círculo.</i></p> <p>C2: estrategias de trabajo: <i>cuando diga olas a la derecha salimos corriendo a la derecha, cuando decimos olas a la izquierda corremos a la izquierda y cuando digamos turbulencia nos cambiamos de puestos.</i></p> <p>C5: Actividades del Juego: <i>olas a la izquierda, salen corriendo, turbulencias todas comienzan hacer sus grupos, gritando, bueno estos son los grupos de trabajo.</i></p> <p>C6: Actividades de Juego: <i>vamos a repetir “maracuyá ya ya maracuyá; todas repiten y las niñas lo hicieron. Ahora...cuando lo repitan vamos saltando hacia la derecha.</i></p> <p>C8: Actividades del Juego: <i>Ahora...vamos a decir maracuyé ye ye maracuyé, y vamos saltando hacia la izquierda. ¡No las escucho!!!. Todas las niñas van realizando el ejercicio unas jugando no coordinan saltan a destiempo, otras riendo las compañeras les dicen vamos a galón bien. La siguiente es maracuyi yi yi maracuyi, y nos vamos desplazando hacia abajo...bueno, lo hacemos todo a la una, a las dos y a las tres...</i></p> <p>C10: Actividades de juego: <i>vamos a tomar de la cintura, cuando suena el pito todos nos vamos a sentar en las piernas de las compañeras, al realizar el ejercicio algunas niñas no se sentaron y las demás cayeron.</i></p>	<p>C9: Comunicación: <i>la profe las llamas, por favor se acercan a la mitad de la cancha, vamos hacer un círculo y nos cogemos de los hombros.</i></p>	<p>C4: Motivación por el docente: <i>algunas niñas responden siiii, no escuche nueva mente duro listo siiiii grita con energía todas las niñas.</i></p> <p>C7: Motivación por parte del Docente: <i>re ríen ya ya les da muchísima risa la profe les dice hay nos saben saltar que pena y gritan si sabemos.</i></p> <p>C12: Motivación por la docente: <i>la profe les dice, vamos que si se puede.</i></p> <p>C13: Miedo al juego: <i>otras provocan el miedo colectivo lo cual hace que caigan al suelo.</i></p>	<p>C3: Estrategias de Juego: <i>vamos a mirar si entendimos, turbulencia, hay unas niñas que no corren se quedan en el puesto y las demás le dicen buuubububuu, ellas re ríen ya ya entendimos, vamos a mirar olas a la derecha todas salen corriendo, olas a la izquierda, se devuelven corriendo y gritando, turbulencia comienzan a correr unas gritan, bueno niñas lo hicieron muy bien, a hora cuando diga turbulencia hacemos grupos de seis personas, entendimos.</i></p>

REJILLAS DE DATOS OBSERVACION IV
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ

JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDERAZGO
<p>C14: Actividades de Jugo: la profe les dice, <i>vamos niñas, lo hacemos con las manos arriba...no profe, no, eso es muy difícil; en sus marcas, listoos, yaaa!!! Las niñas comienzan a sentasen, hay un grupo que comienzan a gritar párense rápidooo!!!</i> Nos vamos a caer, La profe les dice <i>aguanten que vamos a meterle más; nooo profe.</i></p> <p>C17: Gusto al Juego: levantan las manos e intentan dar un paso cuando cayeron al suelo, las que se pararon rápido comenzaron a riesen flojas no aguantas, otra responde si claro usted fue la primera en caerse jajaja.</p>		<p>C15: Motivación por la estudiante: <i>si lo podemos hacer confien en las compañeras esto es trabajo en equipo, niñas si se puede, vamos vamos.</i></p> <p>C16: Motivación por la docente: <i>si lo logran hacer para la próxima clase hacemos actividad de juego.</i></p>	

REJILLAS DE DATOS OBSERVACION V
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ

JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDEREZGO
<p>C4: Actividades de Juego: Corren por toda la cancha central respetando los límites de espacio. Aquellas parejas que sueltan sus manos cuando intentan huir, son penalizadas por la maestra quien les indica adherirse al grupo que persigue</p> <p>C13: Actividades de Juego la profe, hace sonar el pito y todas las niñas salen corriendo, rápidamente todas buscan un aro, cuando cada una se ubica, pronto se dan cuenta que hay aros suficientes para todas.</p> <p>C14: Actividades de Juego: La profe retira otro aro mientras las niñas se ubican en la línea final, cuando las niñas llegan al punto de partida, la profe pide ubicarse de espalda al objetivo. Nuevamente hace sonar el pito y las niñas salen corriendo, una de ellas demuestra ser muy rápida y otra muy lenta por lo cual decide no continuar.</p>	<p>C11: Comunicación: La profe hace sonar el pito y la llama al centro del campo.</p> <p>C18: Comunicación: La profe las llama al centro de la cancha con una palmada ellas se acercan</p>	<p>C2: Actividades de clase: <i>¿Qué vamos hacer hoy?</i> Pregunta una de las niñas, <i>voy recoger la carpeta con los artículos.</i></p> <p>C3: Modos de explicación x estudiante: <i>El juego consiste en que una pareja va a perseguir a las demás para atraparlas, aquellas que son atrapadas se deben ir uniendo en el grupo hasta que quede una sola pareja, y esa es la que gana.</i></p> <p>C7: Motivación por parte de la Docente: la profesora; <i>muy bien niñas, por ser la última pareja tienen una nota extra</i>, las niñas responden con saltos de alegría.</p> <p>C8: Modos de explicación: <i>bueno, cada una de las niñas que tiene aro debe correr para atrapar a las compañeras que no lo tienen; las que no tienen el aro deben correr para no dejarse coger, ¿entendido niñas? ok profe, profe una pregunta...yo ¿puedo coger a cualquiera? si, ok...cuando suene el pito comenzamos a correr...</i></p> <p>C12: Modos de explicación por la docente: <i>bueno niñas, nos vamos a ubicar en la línea final de la cancha de baloncesto, cuando suena el pito cada una debe correr a pararse en el centro del aro, los cuales están distribuidos por toda la cancha unos cerca al otro y unos más lejos, cada vez que se repita la actividad se irá retirando una aro y la niña que quede sin aro</i></p>	<p>C5: Acciones de juego: Ahora son cuatro niñas tomadas de la mano quienes realizan la persecución, razón por la cual se hace más difícil la toma de decisión y los aciertos de dirección.</p> <p>C9: Estrategias de Juego: Hay una niña que se ubica en una esquina tratando de evitar ser atrapada y otra se percata de la situación ante lo cual acuerda junto con otras dos perseguir a aquella que trata de pasar inadvertida.</p> <p>C10: Estrategias de Juego: <i>vamos todos contra ella; siiii, siiii vamos</i>, mientras hacen los acuerdos, una de las niña plantea una estrategia; <i>pero hagámonos los locos, correteamos algunas y zas...todos llegamos allá, ¿okis? Vamos. Ustedes ¿qué están haciendo?</i> Les pregunta la maestra; <i>nada!!!</i> Si, miren a ver, <i>jajaja profeee, ¡nada!!!</i> Todas comienzan a correr y pronto se</p>

REJILLAS DE DATOS OBSERVACION V
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ

JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDERAZGO
Juego competitivo: <i>buenos niñas, vamos a ver qué tan concentradas están</i> , hace sonar el pito, todos se levantan prontamente, salen corriendo y las que más veloces ganan las posiciones, las demás niñas aplauden.		<p><i>Irá saliendo del juego. Vale profe, vamos a correr.</i></p> <p>C16: Modos de explicación de las actividades: <i>nos ubicamos por parejas cogidas de las manos vamos a jugar congelados bajo tierra, la idea es que una pareja sale a coger a las demás, cada vez que las coja deben quedarse quietas en el puesto tomadas de las manos y para descongelarlas, deben pasar por debajo de las manos de sus compañeras.</i></p>	<p>Dirigen hacia su compañera.</p> <p>C17: Estrategias de juego: las tres parejas, se ponen de acuerdo una se queda cuidando y las demás cogen a las demás parejas, las otras corren pero las parejas para cogerlas, las demás parejas corren más rápido para que no las cojan.</p>

REJILLAS DE DATOS OBSERVACION VII
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ

JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDEREZGO
<p>C10: Actividades del juego: Algunas niñas se notan confundidas, corrieron hacia el lado opuesto, cuando la profe dice el numero salían corriendo al lado contrario de donde les tocaba salir, y se estrellaron con su compañera, hacían gestos con las cara la envare,. Algunas lo hicieron bien, salieron corriendo para el lado que se les indico.</p> <p>C13: Gusto por el juego: las niñas se devuelven despacio caminando, tomando aire para poder volver a correr, en el segunda ocasión casi todas salen corriendo bien.</p> <p>C14: Situaciones del juego: algunas niñas se quejan porque sus compañeras no les dan la posibilidad de correr, <i>profefe, es trampa, no me deja salir a correr.</i></p>	<p>C7: Comunicación: La profe hace sonar el pito, las llama y las reúne; <i>¿qué fue lo más difícil de la actividad.</i></p> <p>C16: Comunicación: La profe llama a las niñas a la mitad del campus y les dice por parejas</p> <p>C17: Modos de explicación por parte de la profesora: se ubican espalda con espalda una niña pregunta se cambia de pareja o con la misma, la profe le responde con la misma ok, las vamos a llevar empujando con la espalda a la compañera al lado contrario del campo, con cuidado se pueden coger de gancho, por ningún motivo se valla a quitar por que hacen caer a sus compañeras, la primera que lleve a su compañera gana.</p> <p>C20: Modos de explicación por parte de la docente: llama a una pareja al azar y le explica nuevamente el ejercicio, la idea es que no nos dejemos llevar de la compañera hay una niñas dice haaaaaa.</p> <p>C21: Gusto por el juego: hay</p>	<p>C1: Espacio: <i>Se van cambiando, y las espero en el campus al lado de la virgen.</i></p> <p>Modos de explicación de las actividades: <i>cada una se enumera, uno y dos, deben caminar libremente por el campus y cuando yo diga uno de los números que tienen, entonces esa niña debe correr para atrapar a su compañera; por supuesto la otra niña debe intentar huir y no dejarse atrapar.</i></p> <p>C8: Modos de explicación por parte de la docente: <i>nos ubicamos por las mismas parejas espalda con espalda, los número uno a mi derecha y los números dos a mi izquierda, cuando yo diga el número, van a salir corriendo hasta donde termina el pasto, la otra compañera saldrá a coger y no dejará llegar a su compañera al borde del pasto.</i></p> <p>C11: Modos de explicación por parte de la docente: La profe repite las indicaciones del juego, coge la primera pareja y les dice cuando yo te diga el numero tu sales corriendo</p>	<p>C3: Estrategias de juego: una niña grita haaaaaa me toca coger, ella sale corriendo a coger a su compañera, mientras su compañera estaba escondía de tras de una mata, para que no la cogieran había otras niñas escondidas en la arenera.</p> <p>C5: Estrategias de Juego: una de las niñas se va corriendo y se ubica detrás de la fuente la compañera llama a la profe y le dice eso es trampa, que tal escondiéndose, la profe le dice salde hay, pero dígame que me deje correr, la compañera se hace a un lado para que ella corra, cuando ella sale corriendo seba a cogerla y la hace caer en la arenera.</p> <p>C6: Gusto por el Juego: hay se acerca dos niñas y coger arena y le echan a la compañera que se ha caído sueltan la risa y corren.</p> <p>C9: Estrategias de trabajo: <i>¿Listas? Vamos, espalda con espalda, ¿listas alas de pollo? Algunas se ríen; profe, ¿qué es</i></p>

JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDERAZGO
C18: Actividades del Juego: ay unas niñas que se empujan y no se deja en la cara se le nota que están haciendo harta fuerza.	Algunas niñas que resisten muchas no se dejan llevar de las compañeras, hay una niña que se dejó caer al piso con tal que su compañera no le ganara, la niña le dice a la profe la profe le da risa y le dice levántate y sigue el ejercicio.	y a la otra niña le dice tú debes coger a su compañera, ellas responden ok. C15: Motivación por parte de la estudiante: La niña que en un principio manifestó su queja pudo llegar a la meta, su felicidad no se puedo ocultar, <i>gané!</i> Le dice a su compañera e hizo algunos movimientos de victoria y se rió.	<i>Eso?, pues era para ver si estaban concentradas; profe...eso es para las niñas pequeñas, más bien, la profe se equivocó. Bueno niñas, ¿en sus marcas? sale el número uno.</i>

REJILLAS DE DATOS OBSERVACION VIII
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ

JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDEREZGO
<p>C6: Modos de explicación “Demostraciones por las estudiantes”: <i>la profe llama a una niña y explica el ejercicio.</i></p> <p>C7: Actividades de clase: salen las primeras tres niñas, <i>las demás están dándoles ánimos le decían a su amiga, coreando el nombre, hay una niña que corre más y con más agilidad, las otras se les dificulta el ejercicio, ellas le dice vamos vamos terminen con toda</i></p>	<p>C1: Actividades de Clase; <i>trote alrededor de la cancha cada vez que suene el pito vamos aumentar el trote</i></p> <p>C3: Comunicación: <i>la profe hace sonar el pito y todas comienzan a trotar lentamente.</i></p> <p>C4: Comunicación: <i>al pasar un minuto la profe hace sonar el pito y las niñas comienzan a trotar un poquito más rápido, las niñas siguen trotando, hay de nuevo la profe hace sonar el pito y ellas niñas comienzan a correr más rápido, pasaron unos dos minutos y la profe hace sonar el pito y les dice terminamos.</i></p> <p>C5: Comunicación: <i>las niñas se van caminando y una dice hay que pena estoy sudando mucho, la amiga le dice muérase la compañera le responde más bien usted, y ambas sueltan la risa</i></p> <p>C8: Comunicación: <i>la niña que gano le dice a la profe eso es muy duro.</i></p>	<p>C14: Orientación individualizadas: <i>la profe pasa por cada una corrigiendo el trabajo.</i></p> <p>C15: Indicaciones por parte de la docente: <i>una de las niñas dice profe me está doliendo aquí debajo de la pierna, vamos niñas cuando uno está haciendo estiramiento normal mente nos duele.</i></p>	<p>C11: Estrategias: <i>una de las niñas dice huy esa prueba está muy difícil, toca comenzar despacio y a un buen ritmo para poder terminar la prueba.</i></p>

MATRIZ CASO DOCENTE

MATRIZ CATEGORIAL CASO DOCENTE OBSERVACION II

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

DOCENTE	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	<p>C16: juego deportivo: la profe decide realizar ejercicios de saque y recepción en la cancha, pide a los grupos permanecer juntos. De un lado de la cancha están 6 niñas ubicadas en la posición básica de juego esperando el envío de los saques.</p> <p>C30: tipos de juego (recreativo): bueno...vamos a realizar un juego para cambiar la rutina...cada equipo tiene que ubicarse en una fila, la primera de la fila es la cabeza, las demás deben estar cogidas de la cintura de su compañera...la última es la cola y debe llevar un saco en la cintura; por ningún motivo deben dejarse quitar el saco ni soltarse de las filas.</p>	<p>C4: Comunicación: La profe llama a las niñas a la mitad de la cancha. Por medio del pito.</p> <p>C15: Comunicación: Tras un par de minutos la profe hace sonar el pito y todas vuelven a la mitad de la cancha.</p> <p>C19: Indicaciones docentes para el juego libre: Luego de unos minutos de trabajo las niñas piden a la profesora dejarlas jugar un partido ante lo cual pide recoger el material, hacer equipos y jugar a dos puntos, hace el sorteo y comienza los partidos.</p>	<p>C3: estrategias de trabajo: la profe nos comunica que la idea del día vincularnos al trabajo que se tiene previsto para las niñas; suena el timbre y las niñas bajan, saludan y proceden cambiarse.</p> <p>C36: Modificaciones al juego: Vamos a hacer una modificación...el grupo que se deje quitar la cola, va a pasar a ser parte del grupo que robo la prenda...gana el grupo que quede con su bandera, dice la maestra.</p>	<p>C10: motivación por el docente: El primer grupo que termine tiene la mayor parte de puntos.</p>

MATRIZ CASO DOCENTE

MATRIZ CATEGORIAL CASO DOCENTE OBSERVACION II

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

INTERPRETACION	JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDERAZGO
	Utiliza juegos deportivos que aportan al desarrollo de la técnica. Por otra parte recurre a juegos recreativos donde las niñas integran grupos selectos y aportan en el cumplimiento de un objetivo mediante acciones coordinativas de grupo	Una de las formas de comunicarse por parte de la profe es hacer sonar el pito, que funciona como señal sonora que convoca y concentra al grupo en el punto donde la profesora se ubica, proceso que se asocia a la definición de algunas condiciones necesarias para dar paso a otras actividades	Las niñas han formado hábitos que se asocian a las disposiciones iniciales para la clase. Algunas disposiciones se fortalecen con actividades donde deben responder a las indicaciones o reglas del juego	Motiva a través de formas que vincula al triunfo en la actividad

MATRIZ CATEGORIAL CASO DOCENTE OBSERVACION III

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

DOCENTE	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	<p>C8: Variaciones del Juego: ubica nuevamente a los dos grupos y estos planean sus estrategias, de inmediato nos cambiamos de grupo, notamos que allí hay dos niñas que toman la palabra...les podemos ganar si todas salimos a coger la bandera y tres se quedan esperando y cuidando la de ellas; listos...vamos a hacer las cosas de esa manera estas dos niñas tienen una facilidad de que las demás hagan lo que ellas preponen dice la otra niña.</p> <p>C10 Actividades de Juego: explica un juego que ella denomina “balón pesado” consiste en hacer pases sin caminar con el balón, la idea es poder anotar punto en el área de tres puntos de baloncesto. El juego inicia con el enfrentamiento entre dos de los grupos mientras los demás esperan, nos involucran en el juego rápidamente, nos envían pases y también los piden de nosotros.</p> <p>C16: Actividades de Juego: pide hacer un círculo abrazados, canta una canción; Al pin, al pon, a la hija del conde simón, a la lata, al latero, a la hija del chocolatero y nosotros debemos repetirla, las niñas se ríen y dicen, profe qué pena!!! Ella les dice ¿porque? si es que los niños aprenden por medio del juego...</p>	<p>C3: Comunicación: La profe se ubica en la mitad de la cancha cubierta y comienza explicando cómo es la actividad.</p> <p>C13: Precaución en el juego: la profesora llamó la atención al grupo recalando que es necesario tener mucho cuidado con el contacto porque se pueden lastimar.</p> <p>C29: Actividades de las profes: Cuando los ánimos se elevan la profesora cambia la actividad.</p>	<p>C7: Indicaciones del Docente: Dos niñas que no realizan el ejercicio son sujeto de llamado de atención por parte de la maestra; les dice que todas las actividades se deben realizar por beneficio propio ya que este ejercicio nos muestra cómo está trabajando el corazón.</p> <p>C15: normas de clase y vuelta a la calma: por medio de un pitazo, para cambiar el ejercicio y volver a la calma.</p> <p>C19: Acciones del Juego: Cuando la actividad empieza hay un grupo que se equivoca, la profesora paró y nos hace repetir, la segunda vez el trabajo mejora, la actividad provoca risas por las equivocaciones y la repetimos con más calma, se tiene como líder la voz de una compañera quien le da mayor orden al juego, vamos niñas si se puede es muy fácil, concentradas.</p>	<p>C14 Integración en el Juego: se cambia de grupo para que pongan en práctica lo que observaron y las correcciones realizadas al grupo anterior, cuando la profe manda a cambiar de grupo es para que cada una pase por el juego e intente no cometer los mismos errores de los demás, Este juego es muy divertido dice el grupo de niñas que acaba de salir.</p> <p>C22: Motivación de la Profesora: La profesora llama al grupo y felicita a las niñas, que bien trabajaron hoy cuando hacemos el trabajo unidas lo logros se realizan más fácil, que cumplieron el objetivo en un solo intento, aquellas que no lo lograron son motivadas</p>

MATRIZ CATEGORIAL CASO DOCENTE OBSERVACIONES III

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

DOCENTE	JUEGO	COMUNICACION	NORMAS	LIDERAZGO
	C18: Variantes del Juego: la profe pide saltar a la derecha cuando decimos al pin, salto a la izquierda al pon, salto derecha e izquierda a la hija del conde simón, un salto adelante a la lata, un salto atrás al latero, saltos adelante atrás a la hija del chocolatero, la idea es el trabajo en grupo, hay unas niñas con más facilidad que otras nos dice la profe		C23: Metas Propuestas: la profe les insta realizar las tareas con esfuerzo y así alcanzar lo que uno se propone. C37: Motivación de la profe: acompaña las niñas al salón y les desea una feliz tarde.	C34: Afecto hacia la profe: es una profe que queremos muchísimo porque nos exige y explica con agrado.

INTERPRETACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	Las diferentes herramientas que tiene el juego les permite desarrollar y crear estrategias para hacer el juego una actividad que puede modificarse para llevarlo al ambiente competitivo o recreativo asunto que complementaría el desarrollo de la clase.	Recurre a zonas centrales para exponer las indicaciones, al igual que interviene cuando observa alguna inconsistencia en el desarrollo de las actividades.	Todas las actividades que se realizan se deben hacer por medio de las indicación dadas por la maestra, estas implican llamados de atención que en ocasiones se consideran motivantes y en otros casos reconvenciones que se contextualizan para el desarrollo de la clase.	Las actividades son variadas, constante mente estén realizando modificaciones para que las niñas realicen los juegos y puedan asumir las actuaciones de la profesora como iniciativas que aportan al aprendizaje y el fortalecimiento de la confianza propia.

MATRIZ CATEGORIAL CASO DOCENTE OBSERVACIONES IV

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

DOCENTE	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	<p>C2: estrategias de trabajo: <i>cuando diga olas a la derecha salimos corriendo a la derecha, cuando decimos olas a la izquierda corremos a la izquierda y cuando digamos turbulencia nos cambiamos de puestos.</i></p> <p>C14: Actividades de Jugo: la profe les dice, <i>vamos niñas, lo hacemos con las manos arriba...no profe, no, eso es muy difícil; en sus marcas, listoos, yaaa!!! Las niñas comienzan a sentasen, hay un grupo que comienzan a gritar párense rápidoooo!!!</i> Nos vamos a caer, La profe les dice <i>aguanten que vamos a meterle más; nooo profe.</i></p>	<p>C9: Comunicación: la profe las llamas, <i>por favor se acercan a la mitad de la cancha, vamos hacer un círculo y nos cogemos de los hombros.</i></p>	<p>C4: Motivación por el docente: <i>algunas niñas responden siiii, no escuche nuevamente duro listo siiiii grita con energía todas las niñas.</i></p>	<p>C7: Motivación por parte del Docente: les da muchísima risa la profe les dice hay nos saben saltar que pena y gritan si sabemos.</p> <p>C12: Motivación por la docente: la profe les dice, <i>vamos que si se puede.</i></p> <p>C16: Motivación por la docente: <i>si lo logran hacer para la próxima clase hacemos actividad de juego.</i></p>

INTERPRETACION	Cuando se están realizando los juegos en la clase, hay diferentes actividades las cuales les permite trabajar con todas las niñas, y hay otras que tienen mayor complejidad y les produce mayor reto a la hora de realizarlas.	Normal mente la profe las ubica en una zona del campo, donde les da las indicaciones para el desarrollo de la clase, las niñas se acercan para escuchar.	La profe siempre les está dando ánimos para que no paren, recurre al humor o exposición pública para que realicen las actividades a pesar de su nivel de dificultad	El liderazgo que maneja la docente es de una firma de interacción con las niñas, la cual le permite tener mayor desenvolvimiento a la hora de realizar las correcciones
-----------------------	--	--	---	---

MATRIZ CATEGORIAL CASO DOCENTE OBSERVACION V

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

DOCENTE	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	<p>C13: Actividades de Juego la profe, hace sonar el pito y todas las niñas salen corriendo, rápidamente todas buscan un aro, cuando cada una se ubica, pronto se dan cuenta que hay aros suficientes para todas.</p> <p>C14: Actividades de Juego: La profe retira otro aro mientras las niñas se ubican en la línea final, cuando las niñas llegan al punto de partida, la profe pide ubicarse de espalda al objetivo. Nuevamente hace sonar el pito y las niñas salen corriendo, una de ellas demuestra ser muy rápida y otra muy lenta por lo cual decide no continuar.</p>	<p>C11: Comunicación: La profe hace sonar el pito y la llama al centro del campo.</p> <p>C18: Comunicación: La profe las llama al centro de la cancha con una palmada ellas se acercan.</p>	<p>C2: Actividades de clase: <i>¿Qué vamos hacer hoy?</i> Pregunta una de las niñas, voy recoger la carpeta con los artículos.</p> <p>C8: Modos de explicación: <i>bueno, cada una de las niñas que tiene aro debe correr para atrapar a las compañeras que no lo tienen; las que no tienen el aro deben correr para no dejarse coger, ¿entendido niñas? ok profe, profe una pregunta...yo ¿puedo coger a cualquiera? si, ok...cuando suene el pito comenzamos a correr...</i></p> <p>C12: Modos de explicación por la docente: <i>bueno niñas, nos vamos a ubicar en la línea</i></p>	<p>C7: Motivación por parte de la Docente: la profesora; <i>muy bien niñas, por ser la última pareja tienen una nota extra,</i> las niñas responden con saltos de alegría.</p>

	Juego competitivo: <i>buenos niñas, vamos a ver qué tan concentradas están</i> , hace sonar el pito, todos se levantan prontamente, salen corriendo y las que más veloces ganan las posiciones, las demás niñas aplauden.		<i>final de la cancha de baloncesto, cuando suena el pito cada una debe correr a pararse en el centro del aro, los cuales están distribuidos por toda la cancha unos cerca al otro y unos más lejos, cada vez que se repita la actividad se irá retirando una aro y la niña que quede sin aro irá saliendo del juego. Vale profe, vamos a correr.</i>	
--	---	--	---	--

MATRIZ CATEGORIAL CASO DOCENTE OBSERVACION V

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

INTERPRETACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	Los juegos implican actividades donde la concentración es fundamental. Además, para realizar las actividades, los juegos incluyen rotaciones en la participación y enfrentamientos donde las capacidades físicas sobresalen.	La manera que la profesora usa para convocar a las niñas e indicar las tareas se hace por medio del pito, cada vez que lo hace sonar, ellas responden a su llamado.	Parte de las normas implica trabajar sobre el mejoramiento de la nota (calificación). Por otro lado, las reglas de los juegos son expuestas por la profe, indicando el propósito central y las actuaciones generales que deben seguirse donde el juego está en constante rivalidad por ganar	Las diferentes formas de como la profe permite que las niñas trabajen, esto permite que las niñas tengan un deselvolviniebt

MATRIZ CATEGORIAL CASO DOCENTE OBSERVACION VII

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

DOCENTE	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
		<p>C7: Comunicación: La profe hace sonar el pito, las llama y las reúne; <i>¿qué fue lo más difícil de la actividad?</i></p> <p>C16: Comunicación: La profe llama a las niñas a la mitad del campus y les dice por parejas</p> <p>C17: Modos de explicación por parte de la profesora: se ubican espalda con espalda una niña pregunta se cambia de pareja o con la misma, la profe le responde con la misma ok, las vamos a llevar empujando con la espalda a la compañera al lado contrario del campo, con cuidado se pueden coger de gancho, por ningún motivo se vaya a quitar porque hacen caer a sus compañeras, la primera que lleve a su compañera gana.</p> <p>C20: Modos de explicación por parte de la docente: llama a una pareja al azar y le explica nuevamente el ejercicio, la idea es que no nos dejemos llevar de la compañera hay una niñas dice haaaaaa.</p>	<p>C1: Espacio: <i>Se van cambiando, y las espero en el campus al lado de la virgen.</i></p> <p>C8: Modos de explicación por parte de la docente: <i>nos ubicamos por las mismas parejas espalda con espalda, los número uno a mi derecha y los números dos a mi izquierda, cuando yo diga el número, van a salir corriendo hasta donde termina el pasto, la otra compañera saldrá a coger y no dejará llegar a su compañera al borde del pasto.</i></p> <p>C11: Modos de explicación por parte de la docente: La profe repite las indicaciones del juego, coge la primera pareja y les dice cuando yo te diga el número tus sales corriendo y a la otra niña le dice tú debes coger a su compañera, ellas responden ok.</p> <p>C15: Motivación por parte de la estudiante: La niña que en un principio manifestó su queja pudo llegar a la meta, su felicidad no se pudo ocultar, <i>gané!</i> Le dice a su compañera e hizo algunos movimientos de victoria y se rió.</p>	<p>C9: Estrategias de trabajo: <i>¿Listas? Vamos, espalda con espalda, ¿listas alas de pollo? Algunas se ríen; profe, ¿qué es eso?, pues era para ver si estaban concentradas; profe...eso es para las niñas pequeñas, más bien, la profe se equivocó. Bueno niñas, ¿en sus marcas? sale el número uno.</i></p>

MATRIZ CATEGORIAL CASO DOCENTE OBSERVACION VII

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

INTERPRETACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZFO
	El pito es la herramienta fundamental para comunicarse, ya sea convocando, indicando el momento para iniciar la actividad o para finalizarla. Para realizar las diferentes actividades, el uso del espacio les permite tener mayor interacción lo cual implica tener mayor comunicación.		La indumentaria para realizar la clase debe ser funcional, y las explicaciones se hacen mediante ejemplificación que da las pautas de acción que deben seguirse cuando inicie La actividad, cuando el grupo entiende la actividad se realiza el juego.	Los juegos son dinámicos donde se involucra el humor, los comentarios jocosos donde la risa produce reacciones en las estudiantes.

MATRIZ CATEGORIAL CASO DOCENTE OBSERVACION VIII

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
DOCENTE	C12: Situaciones de competencia: <i>la profe le dice dale una vuelta a la cancha caminando para que recuperes</i> y las otras dos niñas se le unen y ceban caminando subiendo los brazos, está muy dura la prueba.	C3: Comunicación: <i>la profe hace sonar el pito y todas comienzan a trotar lentamente</i> C10: Comunicación: cuando falta dos aros una de Las niñas baja el ritmo le dice a la profe no doy más, la profe responde vamos niñas ya van a terminar. C16: Comunicación: llaman a dos niñas de 804, la profe les dice en que se metieron y ellas responde no nada profe.	C6: Modos de explicación “Demostraciones por las estudiantes”: <i>la profe llama a una niña</i> y explica el ejercicio. C15: Indicaciones por parte de la docente: <i>una de las niñas dice profe me está doliendo aquí debajo de la pierna, vamos niñas cuando uno está haciendo estiramiento normal mente nos duele.</i>	C14: Orientación individualizadas: la profe pasa por cada una corrigiendo el trabajo.
INTERPRETACION	En estas actividades las niñas presentan mayor grado de complejidad, donde hay actividades que presentan dificultad ya que nunca realizan ejercicios tan fuertes.	La relación que tiene la profe con las niñas les permite reír, y animarlas a lograr la actividad mediante motivaciones públicas y en voz elevadas.	La profe explica las diferentes actividades ejemplificando con las mismas estudiantes	Las actividades le permite a la docente corregir individualmente y exponer la corrección ante el grupo

MATRIZ CATEGORIAL CASO ESTUDIANTE OBSERVACION II

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

ESTUDIANTE	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	<p>C9: Juegos de relevos y competencia entre grupos: los materiales para cada grupo fueron 8 conos ubicados en hilera separados dos metros entre uno y otro para realizar el desplazamiento a modo de esalon (zigzag), ir hasta la línea final, tocarla con la mano y retornar por la misma ruta, para luego dar el relevo a su compañera.</p> <p>C13: Situaciones de competencia: Cuando pasan las últimas niñas sus compañeras comienzan a gritar vamos a ganar corre, corre, una de las niñas llega y todas comienzan a gritar ganamos, ganamos jajaja y las demás responden buuu la profe dice no más niñas, es un juego.</p> <p>C23: Gusto al juego: Otras niñas gritaban rápido que nosotras queremos jugar, desde allí gritan animando al equipo que les agrada.</p> <p>C31: Juego de enfrentamiento (sub-grupos): Cada fila es un dragón, la primera puede quitarle el saco a las demás filas, ósea, a los demás dragones y no dejar que le quiten el propio, al sonar el pito todas deben salir a coger a las demás compañeras...gana la última que quede con su saco.</p>	<p>C32: estrategias y acuerdos para jugar: Todas las niñas salen corriendo para que no le quiten el saco, se ubican lejos. La profe las llama y les dice que la idea es que cada grupo debe intentar quitarles el saco a sus compañeras.</p> <p>C33: Estrategias de Juego: dos grupos se ponen de acuerdo para quitarles los sacos a los demás dragones, las dos líderes de cada grupo se hablaron entre ellas; vamos a quitarles las colas a los demás grupos y cuando quedemos nosotras ahí sí, la que gane.</p> <p>C37: Estrategias para jugar: Todos los grupos salen a perseguir a sus rivales, unos más prevenidos que otros, la mayoría de grupos se hacían lejos para que nos les quitaran la prenda, cuando se venía un grupo a cogerlas comenzaban; rápido, corra, no no, a nosotras no, vayan por otras, en un grupo habían dos niñas que decían; cuando nos vayan a coger nos saltamos, listo va pa esa, pasan algunos minutos gana el grupo donde las niñas que se pusieron de acuerdo.</p> <p>C38: Comunicación: las demás se ríen; ustedes son un parche, la otra responde muérase y se abrazan.</p>	<p>C8: Modos de explicación “demostraciones por las estudiantes”: Para explicar, la profe pidió a uno de los grupos hacer una demostración, explicó el recorrido de la prueba, pasar la pista de obstáculos y dar el relevo a la compañera que espera en una fila.</p>	<p>C36: Modificaciones al juego: Vamos a hacer una modificación...el grupo que se deje quitar la cola, va a pasar a ser parte del grupo que robo la prenda...gana el grupo que quede con su bandera, dice la maestra.</p>

MATRIZ CATEGORIAL CASO ESTUDIANTE OBSERVACION II
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

INTERPRETACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZFO
	El juego que se puede ver en esta clase, es un juego que tiene diferentes actividades de competencia, adrenalina	Cuando estamos hablando del juego y sus circunstancias podemos ver, las diferentes manifestaciones que él tiene en el contexto, el querer ganar podemos utilizar muy bien el dialogo para preparar alguna situación a la hora de las actividades de juego	Hay diferentes herramientas para mostrar y hacerse entender, para la ejecución del juego	Cuando se está hablando de juego podemos decir que tenemos muchísimas herramientas para que el juego se pueda alargar

MATRIZ CATEGORIAL CASO ESTUDIANTE OBSERVACION III

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

ESTUDIANTE	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	<p>C4: Manifestación de Juegos en la Clase: calentamiento jugando “rescate la bandera”...cada grupo debe tener un pedazo de tela, puede ser la chaqueta, deben amarrarlas en las palmeras...cada equipo debe preparar su estrategia.</p> <p>C6: Manifestación de Juego en la Clase: Todas las niñas gritan animadas y comienza el juego, un grupo manda a otras para que las cojan más rápido y el otro grupo salen corriendo, la mayoría de niñas son atrapadas y piden repetir el juego.</p> <p>C17: Finalidad del Juego: comienza la actividad de repetición y coordinación al momento de realizar un movimiento el cual se puede ir modificando cada vez que se produzca una idea.</p>		<p>C20 Actividades de Juego: se ubican espalda con espalda, sentados en la línea de la mitad de la cancha, la profesora expone la importancia que tendrá la confianza en la actividad, consiste en tomarse de gancho con los brazos, a la señal tendremos que levantarnos, quedar en pie y ante una nueva señal volver a sentarnos.</p> <p>C36: Motivación de la clase: Para la mayoría de ellas la gran mayoría de las niñas es fácil, sin embargo, un grupo no puede hacerlo y la profesora recurre a realizar intercambios de jugadores de los distintos grupos, las actividad cambia y la actividad se nota distinta todas puedan jugar, las niñas que no sabían jugar y estaban con las que si sentían el ánimos que les dan van sus demás compañeras.</p>	<p>C5: Estrategias de Juego: En uno de los grupos se oye que una niña dice... mandemos a dos personas para que las cojan rápido, cuando las vallan a coger...entonces salimos corriendo por el otro lado para rescatar nuestra bandera, todas gritan siiii...siiii vamos hacerlo!!!.</p> <p>C9: Estiramiento, Calentamiento, vuelta a la calma: estiramiento, las piernas separadas y con cada mano nos vamos a coger las puntas de los pies la mayoría de las niñas se retuercen expresando dolor. Eso es normal, solo ocurre mientras enseñamos al cuerpo a trabajar, Nos ubicamos frente a frente y nos tomamos de las manos y hacemos una extensión de las piernas hacia atrás.</p> <p>C12: Situaciones de Juego: Durante el juego, en una acción evasiva por parte de una niña, su oponente al tratar de atraparla le golpea en la cara, el enojo no se hace esperar.</p> <p>C21: Acciones del Juego: un grupo que no pudo comienza a reír, otro realiza apoyos de las manos en el suelo lo cual afecta su intención de levantarse. Aquellas que cumplieron rápidamente la tarea optaron por señalar los errores de sus compañeras y otras tantas fueron acusadas de hacer trampa., es que ustedes no pueden, colocan las manos en el piso y se sueltan para hacerlo más fácil.</p>

MATRIZ CATEGORIAL CASO ESTUDIANTE OBSERVACION III
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

INTERPRETACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZFO
	Las diferentes actividades que se manejan en la clase, les permite a las niñas desarrollar los diferentes circunstancias que se pueden realizar para desenvolverse de una manera más fácil.		Podemos ver que el juego les permite tener mayor relación personal entre las niñas, el estar cambiando las actividades hacen que las niñas estén trabajando mucho más.	Podemos identificar, que hay diferentes situaciones donde las niñas hacen estrategias, son cómplices, tienen diferentes manifestaciones para trabajar, igual mente si realizan de una forma incorrecta la actividad se hacen sentir, diciendo las cosas.

MATRIZ CATEGORIAL CASO ESTUDIANTE OBSERVACION IV

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

ESTUDIANTE	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	<p>C1: Actividades de Juego: <i>nos vamos a ubicar en cinco filas, todas salen a correr, nosotros hacemos sonar el pito y paren para hacer los grupos nos vamos a hacer por estatura en una fila, manos arriba, al frente nos tomamos de las manos y aemos un círculo.</i></p> <p>C5: Actividades del Juego: <i>olas a la izquierda, salen corriendo, turbulencias todas comienzan hacer sus grupos, gritando, bueno estos son los grupos de trabajo.</i></p> <p>C6: Actividades de Juego: <i>vamos a repetir “maracuyá ya ya maracuyá; todas repiten y las niñas lo hicieron. Ahora...cuando lo repitan vamos saltando hacia la derecha.</i></p> <p>C8: Actividades del Juego: <i>Ahora...vamos a decir maracuyé ye ye maracuyé, y vamos saltando hacia la izquierda. ¡No las escucho!!!. Todas las niñas van realizando el ejercicio unas jugando no coordinan saltan a destiempo, otras riendo las compañeras les dicen vamos a galón bien. La siguiente es maracuyi yi yi maracuyi, y nos vamos desplazando hacia abajo...bueno, lo hacemos todo a la una, a las dos y a las tres...</i></p> <p>C10: Actividades de juego: <i>vamos a tomar de la cintura, cuando suena el pito todos nos vamos a sentar en las piernas de las compañeras, al realizar el ejercicio algunas niñas no se sentaron y las demás cayeron.</i></p> <p>C17: Gusto al Juego: <i>levantan las manos e intentan dar un paso cuando cayeron al suelo, las que se pararon rápido comenzaron a riesen flojas no aguantas, otra responde si claro usted fue la primera en caerse jajaja.</i></p>		<p>C13: Miedo al juego: otras provocan el miedo colectivo lo cual hace que caigan al suelo.</p> <p>C15: Motivación por la estudiante: <i>si lo podemos hacer confien en las compañeras esto es trabajo en equipo, niñas si se puede, vamos vamos.</i></p>	<p>C3: Estrategias de Juego: <i>vamos a mirar si entendimos, turbulencia, hay unas niñas que no corren se quedan en el puesto y las demás le dicen buuubububuu, ellas re ríen ya ya entendimos, vamos a mirar olas a la derecha todas salen corriendo, olas a la izquierda, se devuelven corriendo y gritando, turbulencia comienzan a correr unas gritan, bueno niñas lo hicieron muy bien, a hora cuando diga turbulencia hacemos grupos de seis personas, entendimos.</i></p>

MATRIZ CATEGORIAL CASO ESTUDIANTE OBSERVACION IV

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

INTERPRETACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	Podemos identificar que el juego se produce por medio de actividades recreativas donde las niñas están colocando sus habilidades para el desarrollo de la actividad.		Las diferentes actividades les produce sentimientos por falta de seguridad ya que no realizan estas actividades cotidiana mente sienten alguna intranquilidad a la hora de las actividades.	Cuando se está manejando el juego, manejas diferentes conceptos como son la lateralidad, el seguir instrucciones el trabajar, el trabajo en equipo.

MATRIZ CATEGORIAL CASO ESTUDIANTE OBSERVACION V

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

ESTUDIANTE	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	C4: Actividades de Juego: Corren por toda la cancha central respetando los límites de espacio. Aquellas parejas que sueltan sus manos cuando intentan huir, son penalizadas por la maestra quien les indica adherirse al grupo que persigue		C3: Modos de explicación x estudiante: <i>El juego consiste en que una pareja va a perseguir a las demás para atraparlas, aquellas que son atrapadas se deben ir uniendo en el grupo hasta que quede una sola pareja, y esa es la que gana.</i> C16: Modos de explicación de las actividades: <i>nos ubicamos por parejas cogidas de las manos vamos a jugar congelados bajo tierra, la idea es que una pareja sale a coger a las demás, cada vez que las coja deben quedarse quietas en el puesto tomadas de las manos y para descongelarlas, deben pasar por debajo de las manos de sus compañeras.</i>	C5: Acciones de juego: Ahora son cuatro niñas tomadas de la mano quienes realizan la persecución, razón por la cual se hace más difícil la toma de decisión y los aciertos de dirección. C9: Estrategias de Juego: Hay una niña que se ubica en una esquina tratando de evitar ser atrapada y otra se percata de la situación ante lo cual acuerda junto con otras dos perseguir a aquella que trata de pasar inadvertida. C10: Estrategias de Juego: <i>vamos todos contra ella; siiii, siiii vamos</i> , mientras hacen los acuerdos, una de las niña plantea una estrategia; <i>pero hagámonos los locos, correteamos algunas y zas...todos llegamos allá, ¿okis? Vamos. Ustedes ¿qué están haciendo?</i> Les pregunta la maestra; <i>nada!!!</i> Si, miren a ver, <i>jajaja profeee, ¡nada!!!</i> Todas comienzan a correr y pronto se dirigen hacia su compañera. C17: Estrategias de juego: las tres parejas, se ponen de acuerdo una se queda cuidando y las demás cogen a las demás parejas, las otras corren pero las parejas para cogerlas, las demás parejas corren más rápido para que no las cojan.

MATRIZ CATEGORIAL CASO ESTUDIANTE OBSERVACION V
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

INTERPRETACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZFO
	Todo juego tiene diferentes reglas las cuales les permite tener mayor trabajo y saber desenvolverse a la hora de las actividades.		En este juego podemos identificar que el trabajo en equipo es fundamental para poder lograr su objetivo el cual es coger a todas, pero este juego se debe desarrollar con todas las participantes.	En estas actividades hay diferentes estrategias las cuales permiten que el juego pueda desenvolverse de una manera más adecuada para que las niñas puedan tener su toma de decisiones, esto le ayuda que las niñas tengan mayor poder de decisión a la hora de jugar.

MATRIZ CATEGORIAL CASO ESTUDIANTE OBSERVACION VII

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

ESTUDIANTE	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	C10: Actividades del juego: Algunas niñas se notan confundidas, corrieron hacia el lado opuesto, cuando la profe dice el numero salían corriendo al lado contrario de donde les tocaba salir, y se estrellaron con su compañera, hacían gestos con las cara la envare,. Algunas lo hicieron bien, salieron corriendo para el lado que se les indico.		Modos de explicación de las actividades: <i>cada una se enumera, uno y dos, deben caminar libremente por el campus y cuando yo diga uno de los números que tienen, entonces esa niña debe correr para atrapar a su compañera; por supuesto la otra niña debe intentar huir y no dejarse atrapar.</i>	C3: Estrategias de juego: una niña grita haaaaaa me toca coger, ella sale corriendo a coger a su compañera, mientras su compañera estaba escondía de tras de una mata, para que no la cogieran había otras niñas escondidas en la arenera. C5: Estrategias de Juego: una de las niñas se va corriendo y se ubica detrás de la fuente la compañera llama a la profe y le dice eso es trampa, que tal escondiéndose, la profe le dice salde hay, pero dígle que me deje correr, la compañera se hace a un lado para que ella corra, cuando ella sale corriendo seba a cogerla y la hace caer en la arenera.
	C13: Gusto por el juego: las niñas se devuelven despacio caminando, tomando aire para poder volver a correr, en el segunda ocasión casi todas salen corriendo bien.			C6: Gusto por el Juego: hay se acerca dos niñas y coger arena y le echan a la compañera que se ha caído sueltan la risa y corren.
	C14: Situaciones del juego: algunas niñas se quejan porque sus compañeras no les dan la posibilidad de correr, <i>profeee, es trampa, no me deja salir a correr.</i>			
	C18: Actividades del Juego: ay unas niñas que se empujan y no se deja en la cara se le nota que están haciendo harta fuerza.			
	C21: Gusto por el juego: hay algunas niñas que resisten muchas no se dejan llevar de las compañeras, hay una niña que se dejó caer al piso con tal que su compañera no le ganara, la niña le dice a la profe la profe le da risa y le dice levántate y sigue el ejercicio.			

MATRIZ CATEGORIAL CASO ESTUDIANTE OBSERVACION VII

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

INTERPRETACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	En estas actividades de juego identificamos, el manejo que se realiza en las diferentes pruebas donde las niñas tienen que tener un mayor desenvolvimiento a la hora de realizar el juego.		Este juego se muestra que las niñas deben estar concentradas para la orden que le dan y ellas realizar una buena ejecución.	Las diferentes relaciones que se prestan a la hora de realizar el juego les permite disfrutar, reír, afianzar sus relaciones intrapersonal con las demás niñas, eso no lleva a que el juego nos de herramientas de trabajo.

MATRIZ CATEGORIAL CASO ESTUDIANTE OBSERVACION VIII

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

ESTUDIANTE	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	<p>C7: Actividades de clase: salen las primeras tres niñas, <i>las demás están dándoles ánimos le decían a su amiga, coreando el nombre, hay una niña que corre más y con más agilidad, las otras se les dificulta el ejercicio, ellas le dice vamos vamos terminen con toda.</i></p> <p>C9: Actividades de Clase: las niñas salen corriendo a dejar el aro hay dos niñas que se van parejo haciendo el ejercicio la otra niña se quedó retrasada las otras dos niñas siguen corriendo.</p> <p>C11: Estrategias: <i>una de las niñas dice huy esa prueba está muy difícil, toca comenzar despacio y a un buen ritmo para poder terminar la prueba.</i></p>	<p>C4: Comunicación: <i>al pasar un minuto la profe hace sonar el pito y las niñas comienzan a trotar un poquito más rápido, las niñas siguen trotando, hay de nuevo la profe hace sonar el pito y ellas niñas comienzan a correr más rápido, pasaron unos dos minutos y la profe hace sonar el pito y les dice terminamos.</i></p> <p>C5: Comunicación: las niñas se van caminando y <i>una dice hay que pena estoy sudando mucho, la amiga le dice muérase la compañera le responde más bien usted, y ambas sueltan la risa.</i></p> <p>C8: Comunicación: <i>la niña que gana le dice a la profe eso es muy duro</i></p> <p>C13: Comunicación: <i>una le dice a la otra la profe hoy nos está sacando la leche y han vas se ríen jajajaja.</i></p>	<p>C1: Actividades de Clase: <i>trote alrededor de la cancha cada vez que suene el pito vamos aumentar el trote</i></p>	<p>C2: Espacio: <i>bueno niñas nos ubicamos en la línea final de la cancha de baloncesto</i></p>

MATRIZ CATEGORIAL CASO ESTUDIANTE OBSERVACION VIII

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

INTERPRETACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZFO
	Estas actividades permiten ver, el trabajo físico que se realiza a la hora de la práctica deportiva.	Las niñas demuestran de una forma verbal que la actividad está muy fuerte, le hacen saber a la profe.	Las diferentes formas de realizar el trabajo en la clase, es el trote el cual le permite poner a las niñas activas para las actividades.	Es variado las ubicaciones donde se trabaja en clase por las diferentes opciones que tienen de trabajo

MATRIZ INTERPRETACIÓN CASO DOCENTE
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

OBSERVACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
II	La forma de utilizar el juego en la clase de educación física es un juego de interacción donde todas las niñas están, realizando todas las actividades	Una de las formas de comunicarse por parte de la profe es hacer sonar el pito, el cual las niñas ya lo entienden y lo acatan.	Las diferentes actividades que se realizan en la clase las niñas ya tienen directrices las cuales en el momento de realizar las actividades son muy asertivas.	La profe tiene diferentes formas de hacer que las niñas realicen el trabajo por medio de diferentes actividades.
III	Las diferentes herramientas que tiene el juego les permite desarrollar y crear estrategias para hacer el juego una actividad complementaria al desarrollo de la clase.	La comunicación que utiliza la docente para explicar las actividades a realizar es muy fluida, las niñas entienden de una manera muy clara, esa relación que existe entre la docente y las niñas permite que la clase sea muy fluida.	Todas las actividades que se realizan se deben hacer por medio de las indicación dadas por la maestra, las cuales les permite conseguir sus objetivos.	Las actividades son variadas, constante mente estén realizando modificaciones para que las niñas realicen los juegos.
IV	Cuando se están realizando los juegos en la clase, hay diferentes actividades las cuales les permite trabajar con todas las niñas, y hay otras que tienen mayor complejidad y les produce mayor reto a la hora de realizarlas.	Normal mente la profe las ubica en una parte del colegio, donde les da las indicaciones para el desarrollo de la clase, las niñas se acercan para escuchar.	La profe siempre les está dando ánimos para que no paren, para que realicen las actividades a pesar que sean complicadas si ellas	

			se lo proponen lo pueden hacer.	
V	En este juego las niñas realizan diferentes actividades donde deben tener una gran concentración, para realizar las actividades, esta relación que tienen las niñas les permite tener mayor agilidad, a la hora de la práctica deportiva.	La comunicación que tiene la profe con sus estudiantes es por medio del pito cada vez que lo hace sonar ellas responden a su llamado.	Las actividades que se realizan por medio de las niñas, nos permite ver como las niñas se desenvuelven en las diferentes actividades donde siempre tiene presente el juego, y él están en un constante rivalidad por ganar.	
VII		Las actividades que se realizan por medio de las niñas, nos permite ver como las niñas se desenvuelven en las diferentes actividades donde siempre tiene presente el juego, y él están en un constante rivalidad por ganar.	Las actividades que se realizan son explicadas por la docente con una pareja, cuando el grupo entiende la actividad se realiza el juego, esta herramienta le permite que todas entiendan el juego y se pueda desarrollar mejor las actividades.	Los juegos son dinámicos donde se involucra, actividades recreativas, donde las niñas puedan jugar y realizar diferentes pruebas.
VIII	En estas actividades las niñas presentan mayor grado de complejidad, donde hay actividades que presentan dificultad ya que nunca realizan ejercicios tan fuertes.	La relación que tiene la profe con las niñas les permite reír, y animarlas a lograr la actividad, sin darse por vencidas.	La profe explica las diferentes actividades por medio de los ejemplos y las pruebas que hace con las niñas para que la idea sean claras.	Las actividades le permite a la docente corregir individualmente, cada proceso para que se realizado de la mejor forma posible por cada una.

MATRIZ INTERPRETACIÓN CASO DOCENTE
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

INTERPRETACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZFO
	Las diferentes actividades que realiza la docente les permite tener una relación estudiante y docente asumiendo comunicación clara por medio del juego; las estudiantes muestran agrado de lo realizado en clase permitiendo tener un mejor trabajo en equipo, grupo y satisfacción por la clase.	La comunicación que se maneja entre las dos partes es muy amplia, ya que la relación es de confianza, donde las niñas fácilmente le cuentan a la docente circunstancia por la cual las actividades son más fácil hacer o se les podrían dificultar; las actividades indicadas son explicadas de tal forma que las niñas las entienden y les agradan mediante su ejecución.	Las normas que se manejan en la clase son visibles y claras donde la docente las establece desde el comienzo de cada una. Las niñas acatan las normas establecidas y entienden que son buenas para que haya un buen desarrollo y ejecución de por bien de las diferentes actividades.	El liderazgo que tiene la profesora es muy bueno las niñas entienden que la profesora siempre está para apoyarlas, para que ellas puedan realizar las actividades.

MATRIZ INTERPRETACIÓN CASO ESTUDIANTE
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO – BOGOTÁ

OBSERVACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
II	El juego que se puede ver en esta clase, es un juego que tiene diferentes actividades de competencia, adrenalina	Cuando estamos hablando del juego y sus circunstancias podemos ver, las diferentes manifestaciones que él tiene en el contexto, el querer ganar podemos utilizar muy bien el dialogo para preparar alguna situación a la hora de las actividades de juego	Hay diferentes herramientas para mostrar y hacerse entender, para la ejecución del juego	Cuando se está hablando de juego podemos decir que tenemos muchísimas herramientas para que el juego se pueda alargar
III	Las diferentes actividades que se manejan en la clase, les permite a las niñas desarrollar los diferentes circunstancias que se pueden realizar para desenvolverse de una manera más fácil.		Podemos ver que el juego les permite tener mayor relación personal entre las niñas, el estar cambiando las actividades hacen que las niñas estén trabajando mucho más.	Podemos identificar, que hay diferentes situaciones donde las niñas hacen estrategias, son cómplices, tienen diferentes manifestaciones para trabajar, igual mente si realizan de una forma incorrecta la actividad se hacen sentir, diciendo las cosas.

MATRIZ INTERPRETACIÓN CASO ESTUDIANTE
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO – BOGOTÁ

OBSERVACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZFO
IV	Podemos identificar que el juego se produce por medio de actividades recreativas donde las niñas están colocando sus habilidades para el desarrollo de la actividad.		Las diferentes actividades les produce sentimientos por falta de seguridad ya que no realizan estas actividades cotidiana mente sienten alguna intranquilidad a la hora de las actividades.	Cuando se está manejando el juego, manejas diferentes conceptos como son la lateralidad, el seguir instrucciones el trabajar, el trabajo en equipo.
V	Todo juego tiene diferentes reglas las cuales les permite tener mayor trabajo y saber desenvolverse a la hora de las actividades.		En este juego podemos identificar que el trabajo en equipo es fundamental para poder lograr su objetivo el cual es coger a todas, pero este juego se debe desarrollar con todas las participantes.	En estas actividades hay diferentes estrategias las cuales permiten que el juego pueda desenvolverse de una manera más adecuada para que las niñas puedan tener su toma de decisiones, esto le ayuda que las niñas tengan mayor poder de decisión a la hora de jugar.

MATRIZ INTERPRETACIÓN CASO ESTUDIANTE
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO – BOGOTÁ

OBSERVACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZFO
VII	En estas actividades de juego identificamos, el manejo que se realiza en las diferentes pruebas donde las niñas tienen que tener un mayor desenvolvimiento a la hora de realizar el juego.		Este juego se muestra que las niñas deben estar concentradas para la orden que le dan y ellas realizar una buena ejecución.	Las diferentes relaciones que se prestan a la hora de realizar el juego les permite disfrutar, reír, afianzar sus relaciones intrapersonal con las demás niñas, eso no lleva a que el juego nos de herramientas de trabajo.
VIII	Estas actividades permiten ver, el trabajo físico que se realiza a la hora de la práctica deportiva.	Las niñas demuestran de una forma verbal que la actividad está muy fuerte, le hacen saber a la profe.	Las diferentes formas de realizar el trabajo en la clase, es el trote el cual le permite poner a las niñas activas para las actividades.	Es variado las ubicaciones donde se trabaja en clase por las diferentes opciones que tienen de trabajo.

MATRIZ INTERPRETACIÓN CASO ESTUDIANTE
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO – BOGOTÁ

INTERPRETACION	JUEGO	COMUNICACIÓN	NORMAS	LIDERAZGO
	El trabajo en equipo que se ve por medio de las diferentes actividades del juego es muy variado, utilizan juego en equipo, recreativo, de competencia, ya que las niñas entienden que unidas pueden lograr muchísimas cosas, igualmente pueden diferenciar las diferentes técnicas deportivas vistas en clase y su relación con el trabajo en equipo.	Es una comunicación fluida por medio del dialogo, donde se expresan de las diferentes actividades cotidianas y que pueden sacar todo en su clase, esta comunicación que las niñas manejan con la docente es por medio del pito esta comunicación es cada vez que la docente necesita hacer alguna corrección, enseñar o explicar las diferentes actividades en las cuales se desarrollan la clase de educación física.	Ellas entienden las normas las cuales les permiten tener un mejor desenvolvimiento en las actividades, estas normas les permite desarrollar sus actividades de trabaja en equipo, buena disposición para las actividades, también la relación personas en las cuales están inmersas en cada actividad.	Hay muchas niñas que se destacan en las diferentes actividades ya que tienen un interés por trabajar con sus compañeras, una acción o una frase, estas niñas tiene una facilidad de hacer que las demás realizan lo que ellas propones, la mayoría de actividades son de juego y en cada actividad se ve que hay muchas niñas las cuales aportan ese liderazgo.

MATRIZ INTERPRETACIÓN
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ

JUEGO	
DOCENTE	ESTUDIANTE
<p>El juego que se utiliza en la clase de educación física del colegio nuestra señora del rosario, es un juego donde se realiza trabajos en subgrupos, por parejas, grupales, la docente normalmente está en la interacción con las niñas, manejando diferentes estrategias utilizando el juego para realizar sus clases, donde enseña los diferentes deportes.</p> <p>Cuando se relaciona el juego con el autor, claparede (1975:33), podemos definir que todas las actividades que realiza la docente para la clase, tienen involucrado el juego visualizando los procesos de enseñanza y manejando siempre el trabajo en equipo, esta relación les presta un mayor desarrollo a la hora de las actividades.</p> <p>El juego que la profe maneja involucra diferentes variantes donde las niñas deben estar realizando cada una para el desarrollo de la clase, esto les permite diferencias algunos juegos que se realiza por medio de la docente el cual encontramos juegos, recreativos, juego dirigido, juego competitivo, juego libre.</p> <p>Todas estas actividades del juego les permiten tener un desarrollo en el trabajo en equipo, les están permitiendo tener un mejor dominio de las actividades en grupo, respetando siempre las acciones pedagógicas de la docente.</p>	<p>El juego que realizan las estudiantes de grado 8 03, en la clase de educación física les permite interrelacionarse entre ellas mismas, ya que por las diferentes actividades realizadas, podemos ver cómo está involucrado el trabajo en equipo, en un juego como es congelados.</p> <p>Podemos ver la relación del juego y el trabajo en equipo en todas las actividades esto nos permite visualizar ese trabajo complementario entre las dos.</p> <p>El juego que utiliza la niña es una interacción constante para el desarrollo personal.</p> <p>El juego que las niñas manejan en la clase se diferencia, en el trabajo en equipo el cual les permite desarrollar las diferentes actividades de la clase, hay podemos ver que una de las actividades más utilizadas en la clase de educación física es dar ejemplos de las actividades donde las niñas están impresas en la realización del juego.</p> <p>Esta forma que las niñas manejan el juego les permite entender y diferenciar las actividades de juego en equipo el cual es una de las estrategias que utilizan en la clase.</p>

MATRIZ INTERPRETACIÓN

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTA

COMUNICACION	
DOCENTE	ESTUDIANTE
<p>La comunicación que maneja la profe tiene con sus estudiantes es por medio del pito, con el cual las llama ya sea para dar alguna indicación, porque están lejos o están desordenadas, esta comunicación le permite a la docente tener mayor relación con sus estudiantes, mientras cada una trabaja ella puede ir mirando las diferentes actividades.</p> <p>Esta comunicación es la forma más representativa que tiene la docente esto le permite que las niñas estén pendiente de las indicaciones que la docente entrega.</p> <p>La comunicación que tiene la profe para la clase, es la forma de llamar la atención de las niñas para realizar diferentes actividades de clase.</p>	<p>Las diferentes maneras de comunicarse entre ellas es por medio del dialogo, es la forma más utilizadas en la clase, es por medio de este se comunican con la docente y le informan alguna inquietud dada en las actividades, preguntas situaciones del juego.</p> <p>Las niñas manejan diferentes formas de comunicarse ellas mismas manejan un dialogo donde se están apoyando, donde cada niña le ayuda a sus compañeras a realizar las diferentes actividades de la clase.</p> <p>Hay relaciones muy fuertes donde las niñas se están apoyando y su misma comunicación les permite ayudarse, ejemplo cuando las niñas están realizando actividades de competencia una palabra como vamos si se puede, esto le ayudan a las compañeras a realizar sus actividades.</p>

MATRIZ INTERPRETACIÓN
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ

NORMAS	
DOCENTE	ESTUDIANTE
<p>Las diferentes normas que tiene la clase se relacionan cuando están realizando las actividades del juego, el cual les permite tener un mejor desarrollo para tener mayor riqueza del trabajo.</p> <p>Estas normas que encontramos en la clase de educación física como son tener el uniforme adecuado para la práctica deportiva, tener disposición para la oración, realizar trabajo de calentamiento, las diferentes actividades del juego les permite tener las diferentes normas y reglas de las actividades.</p> <p>Estas normas les permiten a las niñas y a la docente tener mejor relación y trabajar encaminada para poder desarrollar las actividades del juego y es trabajo en equipo el cual está relacionado en la mayoría de actividades que se realizan en el trabajo de la clase.</p>	<p>Las diferentes herramientas pues por la profe le permite tener una claridad frente al trabajo, donde demuestran gran manejo del trabajo en equipo, por su condición de ser mujer les permite tener mejor desenvolvimiento a la hora de realizar las diferentes actividades.</p> <p>Las normas les ayudan a las niñas para poder desarrollar sus diferentes actividades de juego y de trabajo en equipo, estas normas les ayudan a las niñas a tener mayor trabajo en equipo en los juegos donde hay competencia el no lastimarse, el manejo de las actividades en las cuales están involucradas el contacto físico.</p>

MATRIZ INTERPRETACIÓN
COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO - BOGOTÁ

LIDERAZGO	
DOCENTE	ESTUDIANTE
<p>La docente tiene una gran particularidad a la hora de interrelacionarse con las niñas, la cual le permite tener mayor influencia en las actividades, es un profe que les permite el acercamiento para expresarse de alguna manera, es una profe que demuestra muchísima cariño hacia las niñas y las diferentes actividades, también permite que cuando las niñas tienen alguna dificultad le puedan manifestar esa inquietud y sentir una apoyo para resolver sus inquietudes.</p> <p>Igualmente esa relación que tiene la profe les ayuda a que las niñas realicen las actividades de una manera más fácil, sintiendo el apoyo por medio de la profe.</p> <p>Este liderazgo que maneja la profe en la clase de educación física la maneja con las diferentes actividades el trabajo con las niñas, la explicación que utiliza con las niñas, le permite tener una interacción en la clase.</p> <p>Podemos ver que la clase maneja liderazgos por parte de la docente y las niñas.</p>	<p>La forma que las niñas interpretan el acercamiento con la profe les permite tener, un liderazgo de manera más fácil, el ser ellas mismas le permite que la docente las escoja para enseñar las actividades, o simplemente el desarrollo de la clase le permite entre ellas mismas tener diferentes tipos de liderazgo ya sea para realizar o planear alguna actividad del juego, o mirar cómo pueden ganar, este liderazgo les permite expresarse más fácil y mostrar sus diferentes actitudes.</p> <p>Este liderazgo que se maneja en la clase, se identifica en el las diferentes actividades del juego, en la relación entre las mismas niñas, la relación que tiene con la docente, esto les permite tener mayor desenvolvimiento en las actividades de clase.</p>